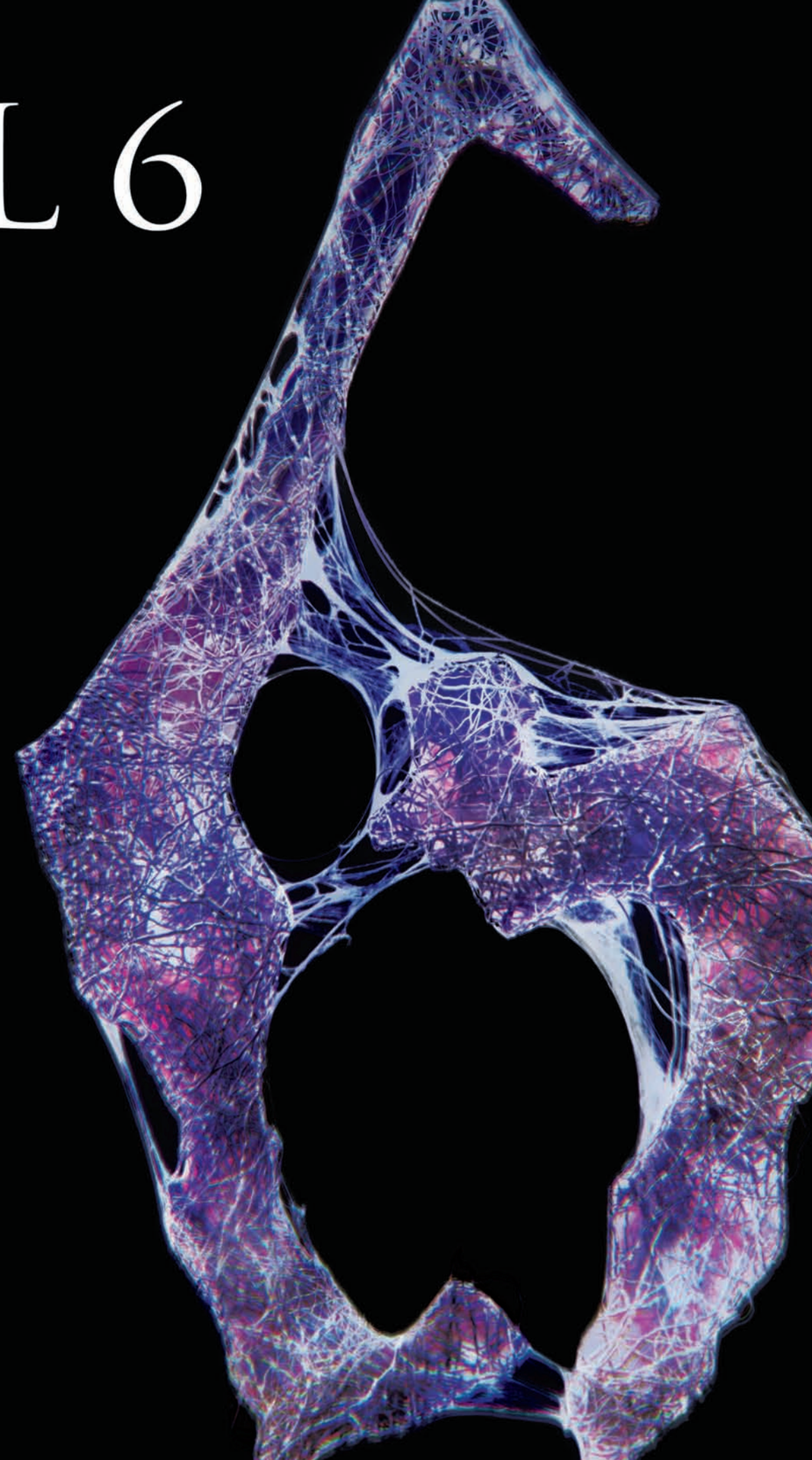
RESIDENT EVIL 6
ARTWORKS
DISEÑO DE CRIATURAS



Un buen diseño de criatura es a la vez terrorífico y fascinante. Todo nos indica que escapemos, pero no podemos resistirnos a mirar. Desde que los perros zombi aparecieron en las pantallas en Resident Evil, las criaturas han sido una parte indispensable en la experiencia del juego y se han convertido en todo un símbolo de la serie.

En Resident Evil 6, el virus C desata un nuevo tipo de terror biológico, por lo que nos esforzamos mucho en crear criaturas que no se parecieran a nada visto antes, ni en los juegos de Resident Evil ni en ninguna otra parte. Desde el comienzo del proceso de diseño, el concepto central fue el del cambio. Estos no son meros diseños estáticos, abocetados y replicados en pantalla: muchas de estas criaturas cambian de forma ante tus ojos durante el juego, y algunas llegan incluso a mutar como respuesta a tus ataques. Resulta tremendamente emocionante ver cómo nuestro trabajo cobra vida con tanto dinamismo en el juego final, gracias a los esfuerzos de nuestros compañeros en el equipo de desarrollo.

Este libro incluye ilustraciones, bocetos y notas de los diseñadores sobre el proceso de creación de criaturas en Resident Evil 6. Esperamos que disfrutéis viendo cómo se desarrolla este trabajo. Todo el equipo quiere aprovechar para agradecer vuestro apoyo constante, ya que nos permite seguir trabajando en lo que más nos gusta y crear monstruos con los que a jugadores de todo el mundo les encanta pasar miedo.

El equipo de diseño de Resident Evil 6
en Capcom

CONTENIDO

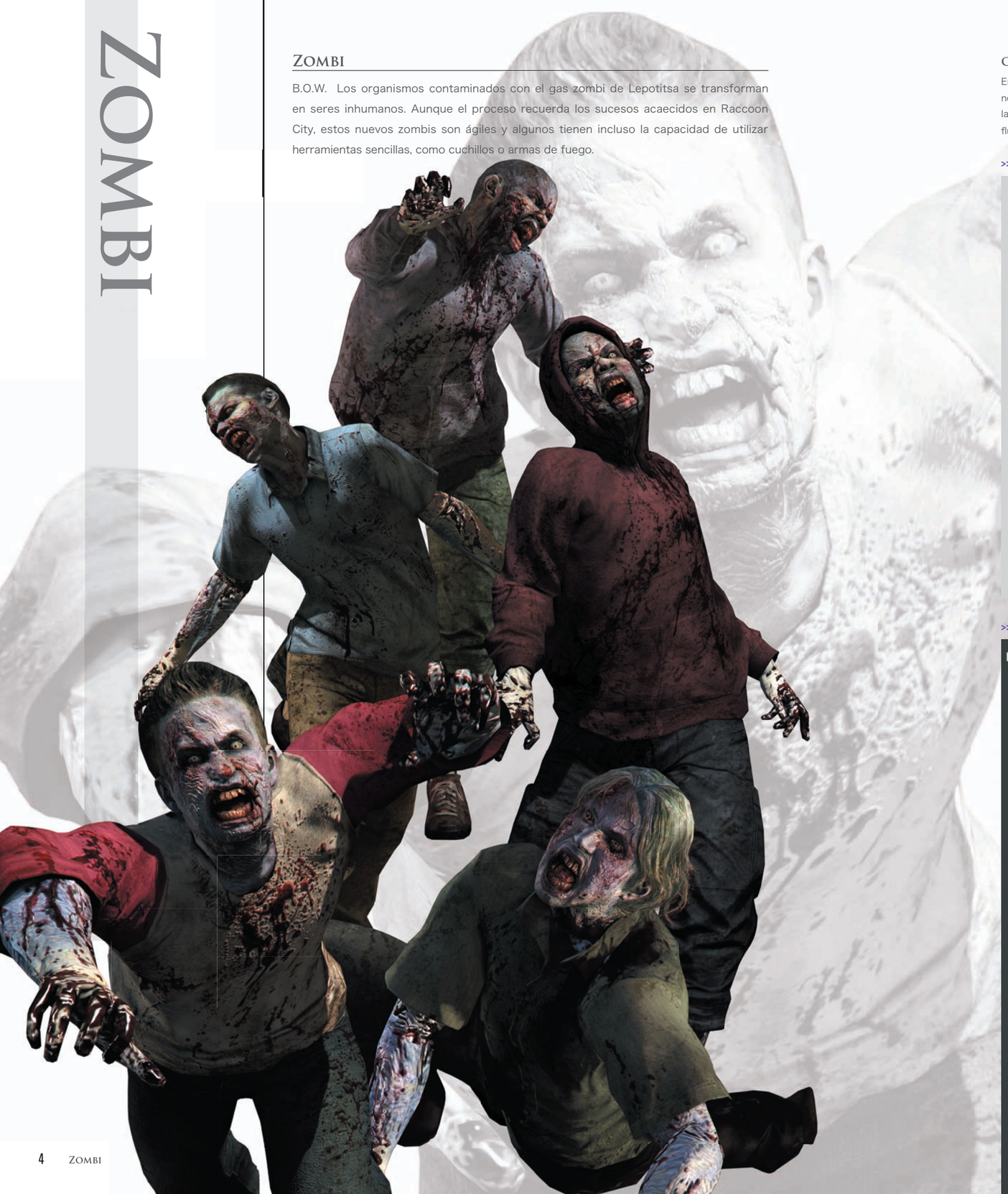
ZOMBI 4
SHRIEKER 10
WHOPPER 12
BLOODSHOT 14
J'AVO 16
J'AVO(CHINA) 18
J'AVO(MUTACIONES) 20
GLAVA-SMECH 22
GLAVA-BEGUNATS 23
GLAVA-DIM 24
TELO-KRLJUSHT 26
TELO-EKSPLOZIJA 27
TELO-MAGLA 28
RUKA-KHVATANJE 29
RUKA-SRP 30
RUKA-BEDEM 32
NOGA-LET 34
NOGA-OKLOP 35
NOGA-TRCHANJE 36
NOGA-SKAKANJE 37
CHRYSALID 38
MUTACIONES COMPLETAS 40
NAPAD 40
STRELATS 42
MESETS 44
GNEZDO 47
LEPOTITSA 48
OGROMAN 50
RASKLAPANJE 52
UBISTVO 54
BRZAK 56
ILUZIJA 58
USTANAK 60

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ZOMBI

Zombi

B.O.W. Los organismos contaminados con el gas zombi de Lepotitsa se transforman en seres inhumanos. Aunque el proceso recuerda los sucesos acaecidos en Raccoon City, estos nuevos zombis son ágiles y algunos tienen incluso la capacidad de utilizar herramientas sencillas, como cuchillos o armas de fuego.

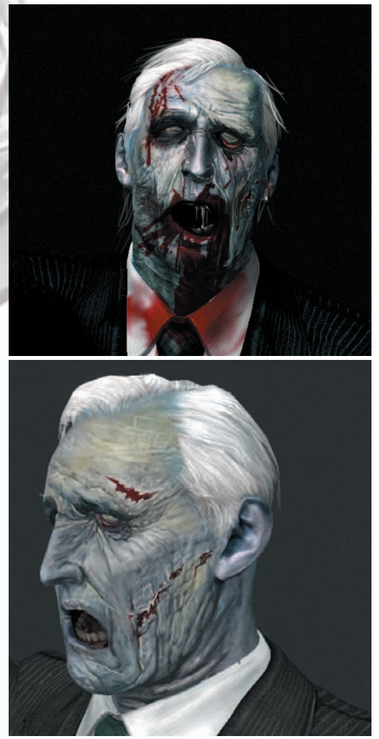


Comentario del creador

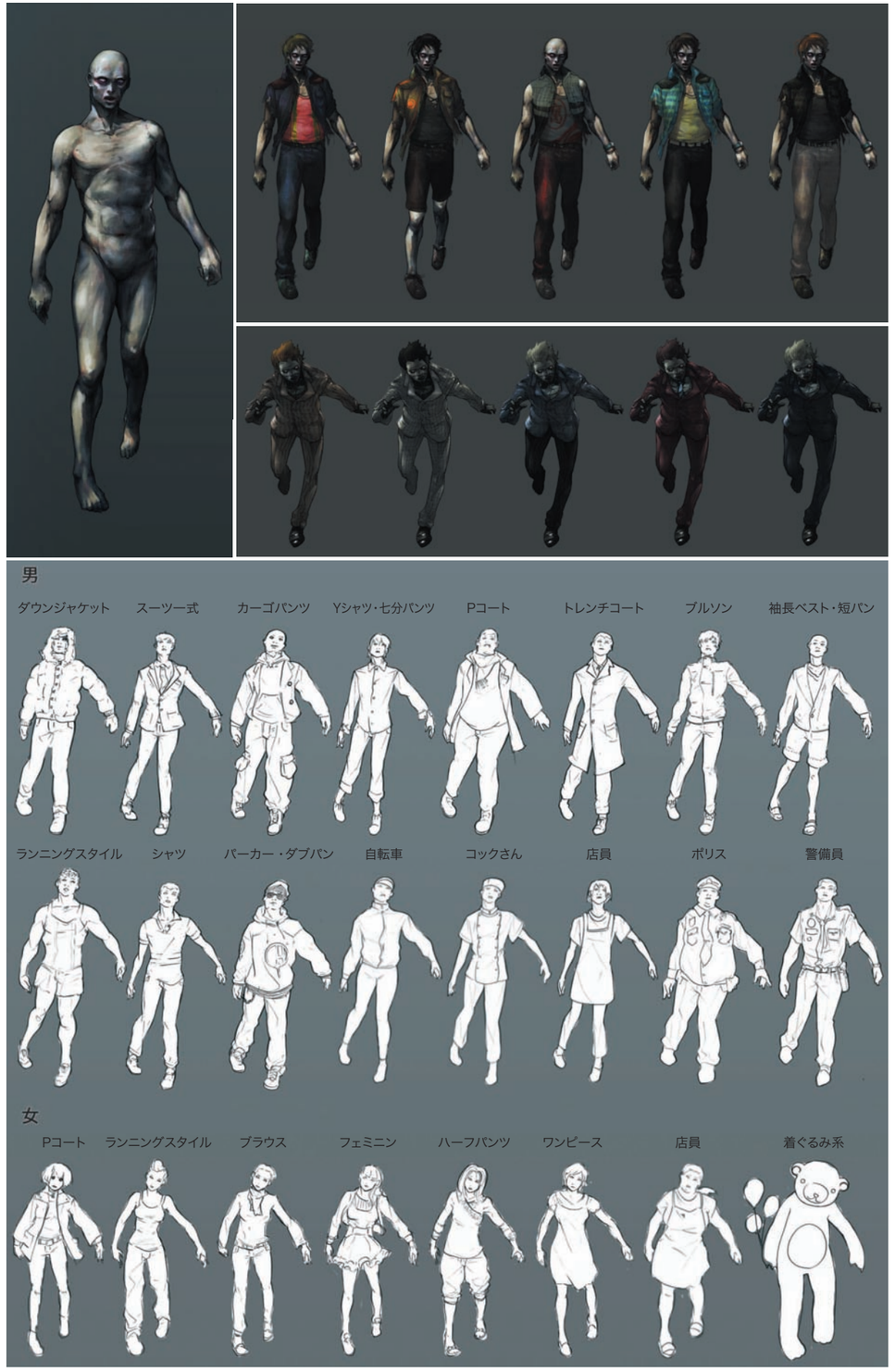
En Resident Evil 6, inhalar un gas te convierte en zombi. En las anteriores entregas, era necesario que te mordiera uno de ellos. El proceso de transformación deshidrata y aja la piel, lo que nos da una yuxtaposición entre la epidermis exterior seca y la sangre y los fluidos corporales podridos que se ven supurar por las heridas.【Fukui】

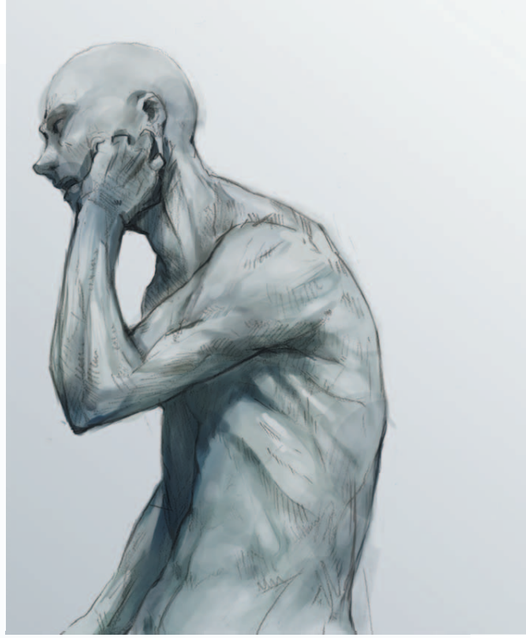
>> Diseño final

>> Propuesta de diseño (Adam Benford)



>> Propuesta de diseño 1

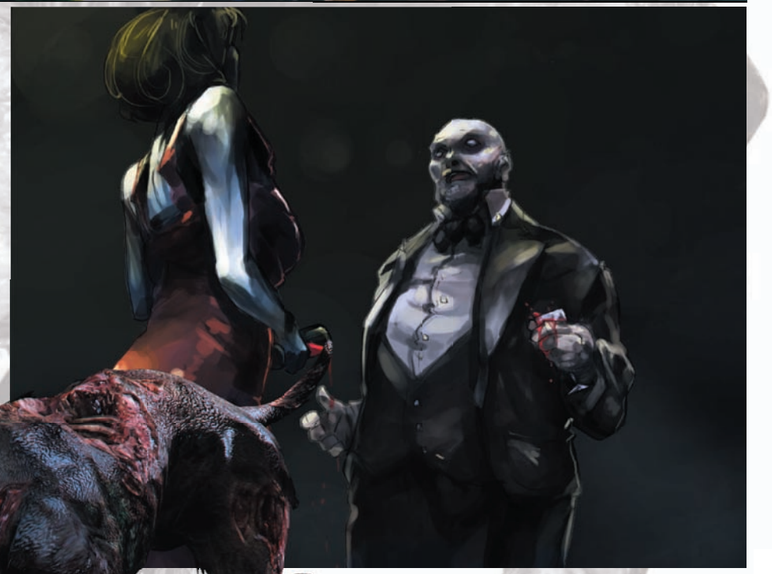




Comentario del creador

Al diseñar el juego, nos centramos en lograr una identidad local y en transmitir que esta gente tenía una vida antes de sucumbir al gas. Cada zombi está diseñado de forma que tenga identidad, que puedas ver por su ropa qué hacía o cómovivía. 【Fukui】

>> Concepto



Perro zombi C

Un perro afectado por el gas zombi de Lepotitsa. Como en los humanos, los ojos se vuelven blancos y vidriosos y el cuerpo se deteriora hasta llegar a exponer el esqueleto. El “C” de su nombre hace referencia al virus C.

Comentario del creador

Para mucha gente, los perros zombi son el icono de la serie Resident Evil. Para este juego, teníamos muchas ganas de recuperarlos. Aunque esta especie es distinta, partimos en muchos aspectos del diseño original de los perros zombis, como el cuerpo putrefacto y los órganos internos visibles.【Fukui】

Zombi momificado

Un tipo de zombi cuyo cuerpo se ha desecado, como si hubiera sido momificado. Son cadáveres de la catedral de Tall Oaks y de sus catacumbas, reanimados por el virus C. Entre estas criaturas hay cadáveres con los que se experimentó, además de otros enterrados mucho antes. Algunos siguen ataviados con sus armaduras funerarias.

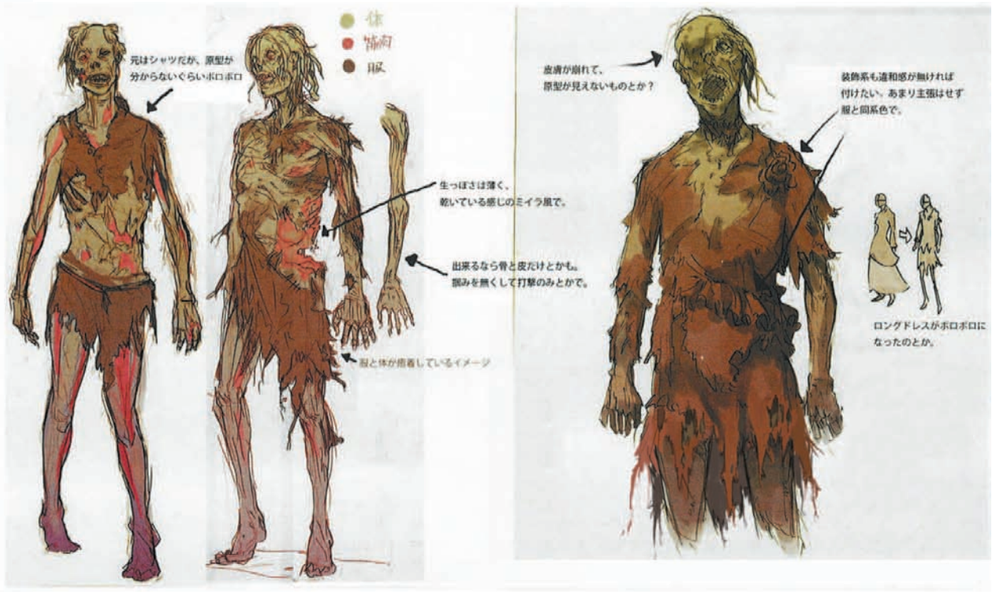
Comentario del creador

Este nuevo diseño de zombi partió de una sencilla momia recién salida del camposanto. Queríamos adaptarlo a Resident Evil 6, así que hicimos que el virus C provocara la desecación de la piel para revelar una estructura muscular todavía húmeda.【Nakaoka】

>> Propuesta de diseño

>> Diseño final

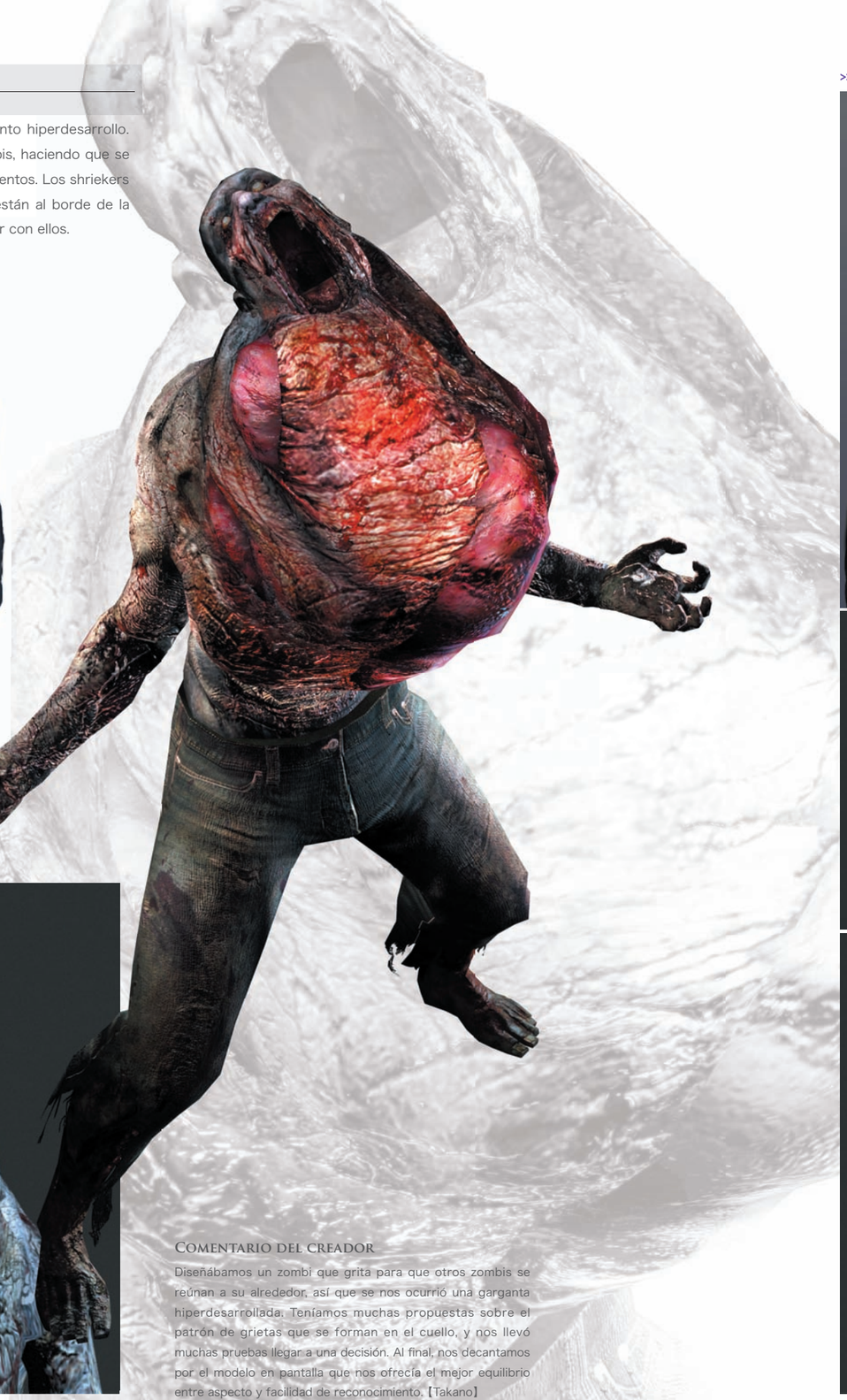
>> Detalles



Shrieker

Una zombi cuya garganta ha sufrido un virulento hiperdesarrollo. Emiten un sonido que excita a los demás zombis, haciendo que se congreguen a su alrededor y se tornen más violentos. Los shriekers también lanzan un espantoso aullido cuando están al borde de la muerte, así que hay que tener cuidado al acabar con ellos.

>> Diseño final



>> Visualización de la garganta

Comentario del creador

Diseñábamos un zombi que grita para que otros zombis se reúnan a su alrededor, así que se nos ocurrió una garganta hiperdesarrollada. Teníamos muchas propuestas sobre el patrón de grietas que se forman en el cuello, y nos llevó muchas pruebas llegar a una decisión. Al final, nos decantamos por el modelo en pantalla que nos ofrecía el mejor equilibrio entre aspecto y facilidad de reconocimiento. 【Takano】

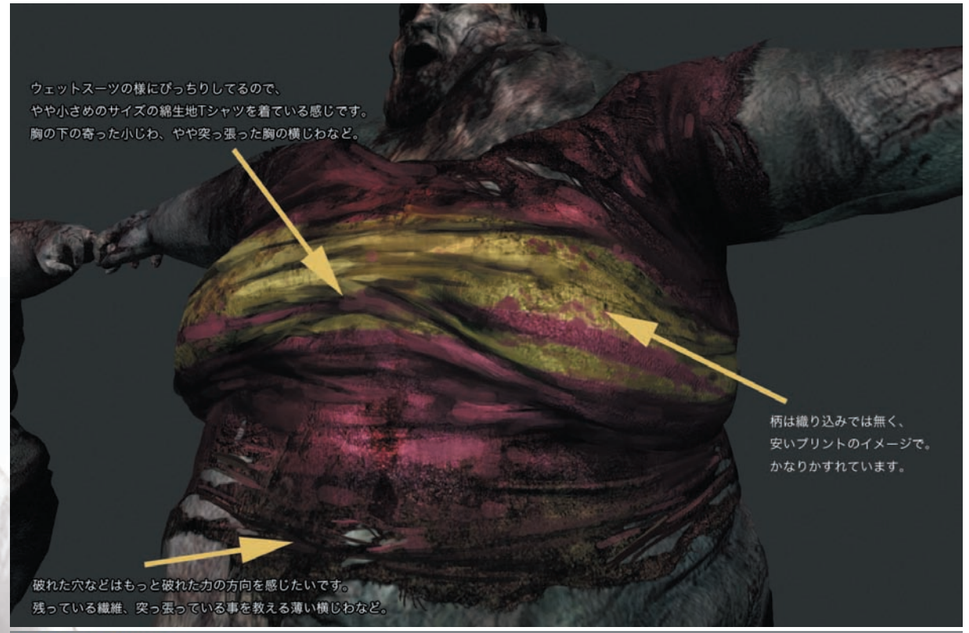
>> Propuesta de diseño

Whopper

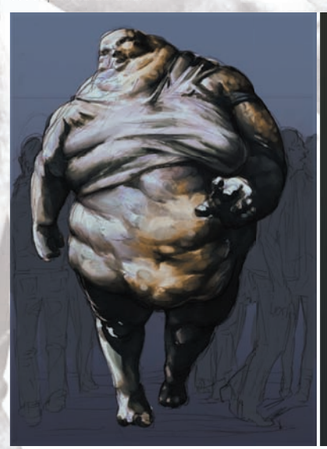
Un zombi gigante de más de 2 metros. Al convertirse en zombi se hizo más poderoso de lo que ya era, y ahora es capaz de levantar con facilidad cosas como un autobús. Además, es extremadamente resistente y puede recibir varios disparos de escopeta sin detenerse. Sin embargo, su gran peso lo hace propenso al desequilibrio y a veces se bambolea al desplazarse.

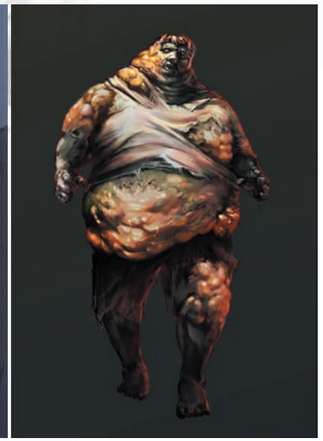
>>Diseño final

>> Detalles



>>Propuesta de diseño





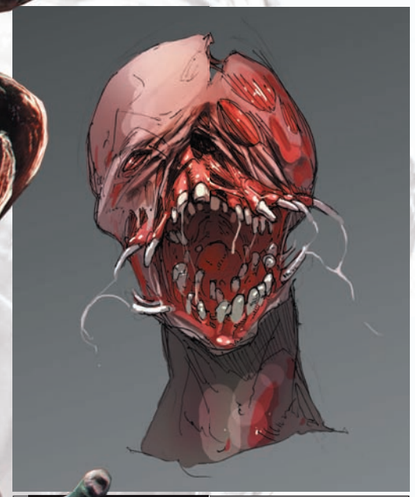
Comentario del creador

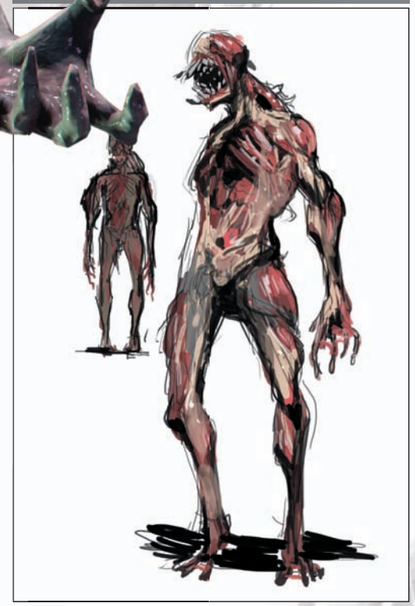
En anteriores entregas, los zombis grandes suelen tener buen aspecto y ser muy musculosos, casi como luchadores de lucha libre. Esta vez, son zombis gordos que obtienen su fuerza y su velocidad del virus que los infectó.【Nakaoka】

Bloodshot

Un zombi cuya musculatura sale al exterior del cuerpo, lo que lo vuelve aún más violento que los normales. Por las características de su transformación, parecen ser zombis especialmente afectados por el virus C, aunque esto está por determinar. Son físicamente superiores a los zombis estándar, se mueven con mayor agilidad y pueden saltar fácilmente sobre su presa.

>> Diseño final





Comentario del creador

Para diseñar un zombi más poderoso, pensamos primero en uno con la cabeza abierta en dos y cubierto de sangre. Sin embargo, al dibujarlo nos dijeron que era excesivo. Decidimos tomar al licker de juegos pasados y hacerlo caminar sobre dos piernas, para que resultara más monstruoso. 【Nakaoka】

>> Detalles 1

Comentario del creador

Es demasiado sangriento si lo dibujamos de forma realista, pero no sería un zombi si lo convirtiéramos en un auténtico monstruo. Fue muy difícil diseñarlo y recuerdo que hubo que rehacerlo numerosas veces. Este zombi también nos obligó a realizar muchos modelos. 【Nakaoka】

J'AVO

J'AVO (EUROPA DEL ESTE)

Los J'avo son humanos expuestos al virus C. Su existencia se confirmó durante la guerra civil en Edonia. Tienen numerosos ojos en la cara y son incapaces de sentir o procesar el dolor, lo que les permite realizar proezas sobrehumanas. También parecen conservar buena parte de su inteligencia y pueden no solo utilizar armas, sino coordinar movimientos dentro de un grupo.

>> 決定稿

COMENTARIO DEL CREADOR

Comenzamos con las palabras clave "Lágrimas negras", pero acabamos añadiendo ojos adicionales en la cara. Parecen evocar los ojos de un insecto, algo apropiado para estos personajes. 【Takano】

J'avo (China)

6 meses después de la guerra civil en Edonia, los J'avo resurgieron durante un ataque bioterrorista en China. Aunque sus características son similares a las de sus primos en la Europa del este, estos prefieren llevar máscaras a modo de camuflaje, lo que les hace más difíciles de detectar. Muchos portan también espadas chinas, por lo que son letales en combate cuerpo a cuerpo.

>>Diseño final

>>Propuesta de diseño

Comentario del creador

Como la historia tiene lugar en China, diseñamos a estos antes que a su versión europea. Al principio, las máscaras eran más detalladas y ornamentales, pero optamos por un diseño más sencillo para que destacaran en el juego y fueran más reconocibles desde la distancia. En una primera versión, todos llevaban toallas y prendas rojas para darles una cierta uniformidad. 【Takano】

J'AVO (MUTACIONES)

Glava-Sluz

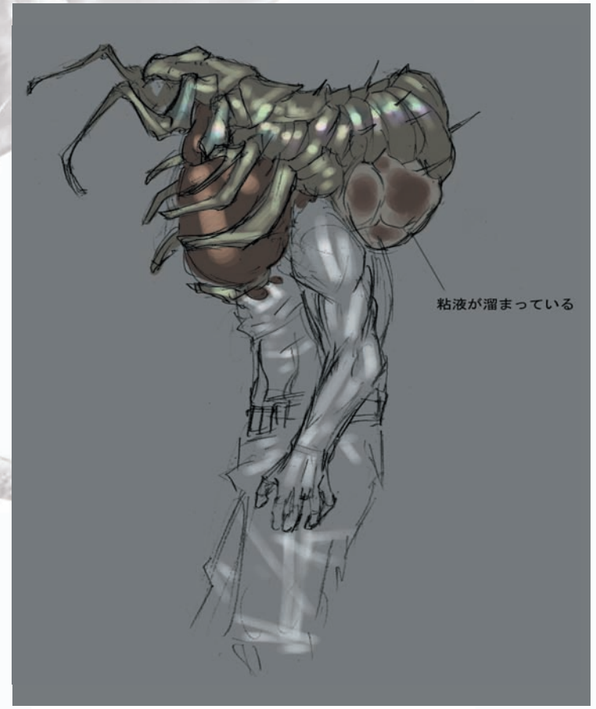
Cuando sufren daño, la cabeza se deforma y se agranda. La sección blanda de la espalda contiene un fluido pegajoso que pueden escupir sobre un objetivo para apresarlo e impedirle el movimiento. El fluido en sí no es dañino, pero su viscosidad te clava en el sitio y te convierte en objetivo prioritario de todas las criaturas cercanas.

Comentario del creador

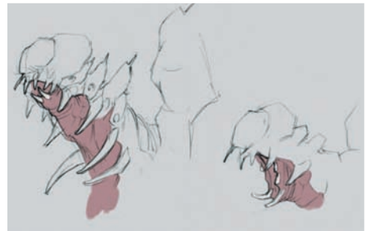
Nos inspiramos en el gusano de seda y la stauropus fagi: ambos pueden escupir un líquido almacenado en su cuerpo. Acabamos esta criatura hacia el final del proceso de diseño y creo que nos quedó adecuadamente asquerosa.【Takano】

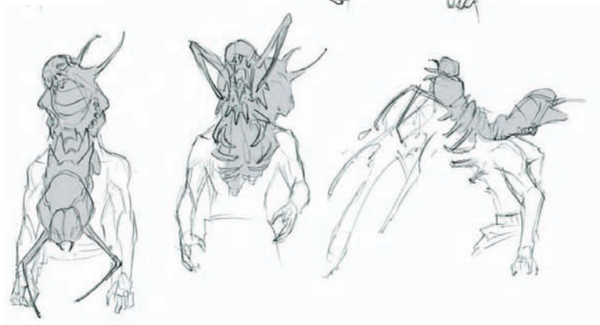
>> Diseño final

>> Propuesta de diseño



>> Bocetos





Glava-Smech

Sus mandíbulas han crecido como las de un escarabajo ciervo y sabe utilizarlas para apresar a un objetivo y hacerlo pedazos. Ni siquiera los agentes y fuerzas especiales más potentes pueden evitar daños graves si son atrapados por estas fauces. Sin embargo, el enorme tamaño de la cabeza se traduce en unos movimientos muy lentos.

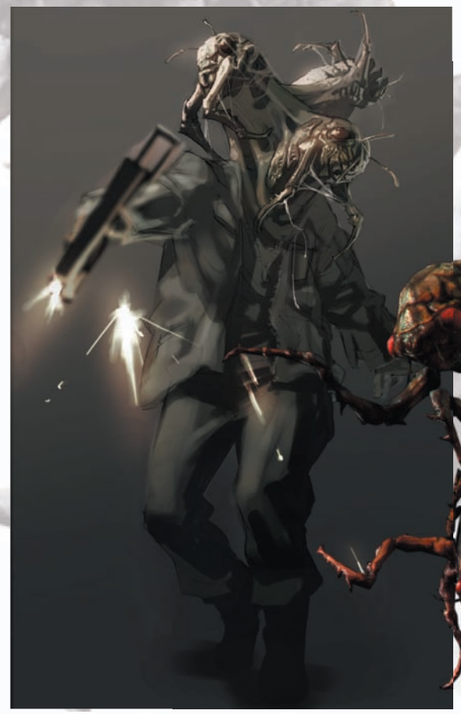
>> Diseño final

>> Boceto

Comentario del creador

Queríamos que el diseño visual dijera claramente: "acercarse a este tipo es peligroso." Su debilidad es la parte central de la cabeza, donde se ve lo que parece un cráneo. Añadimos este detalle para mantener la sensación de que se trata de una cabeza mutada.【Takano】

>> Diseño final



>> Detalles

Glava-Begunats

La cabeza de esta criatura se divide en tres protuberancias con aspecto de larva de cigarra. Cada cabeza piensa por su cuenta y puede actuar de forma independiente de las demás. Como la criatura tiene literalmente varias mentes, el cuerpo está a menudo confuso y resulta incontrolable, por lo que blande o dispara armas de manera indiscriminada. No hay otra forma de detenerla que matarla.

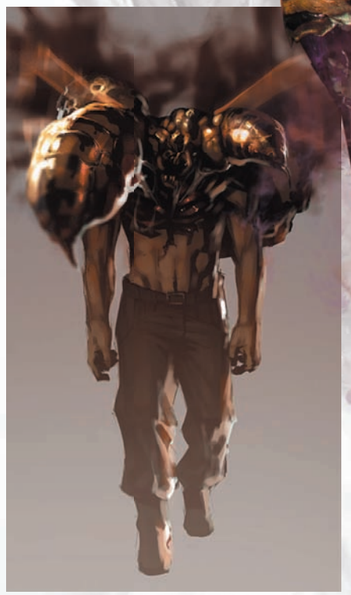
Comentario del creador

El cuerpo de esta criatura está fuera de control. Cada cabeza de cigarra tiene mente propia y se ve que piensan de forma independiente, de modo que es un ser imprevisible.【Takano】

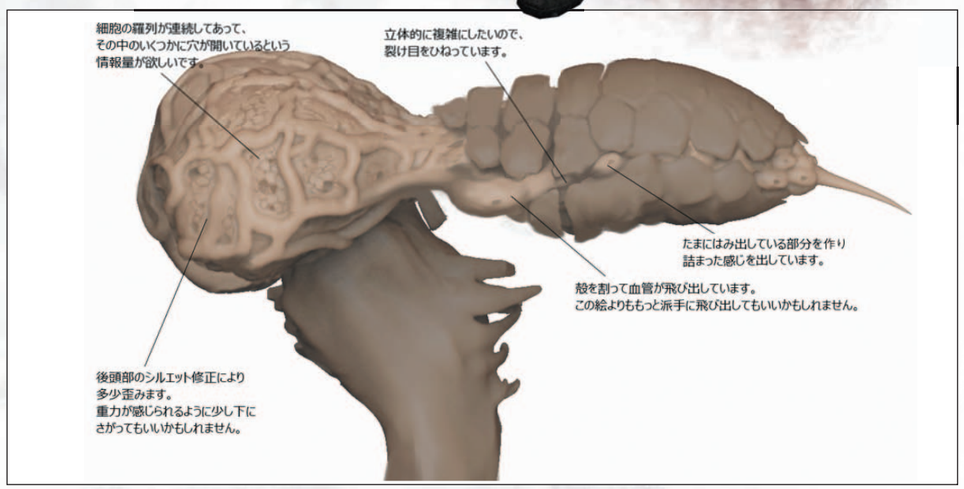
Glava-Dim

Su cabeza se ha transformado en lo que parecen dos abejas. Puede liberar bombas de humo desde la punta del cuerpo y extenderlo aleteando, lo que obstruye la visión y confunde a los enemigos. En combate, esta criatura tiene una función de apoyo para otros J'avo.

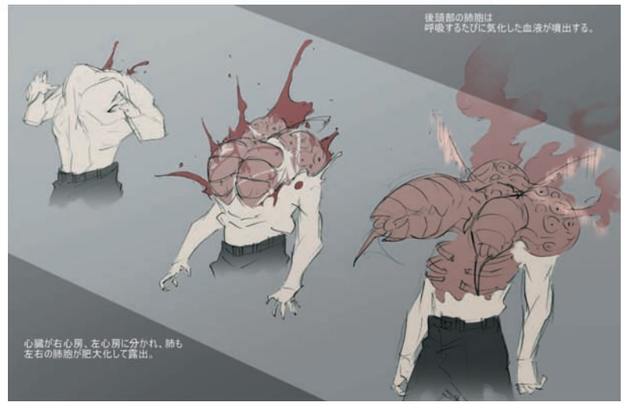
>> Diseño final



>> Detalles 1



>> Detalles 2



Comentario del creador

El motivo es el de una abeja, es bastante evidente. Los dos aguijones son en realidad la mutación de los pulmones y el corazón. Puede disparar bombas de humo que, en realidad, son paquetes de sangre. Al explotar, esta sangre se vaporiza y crea una bruma.【Takano】

Telo-Krljusht

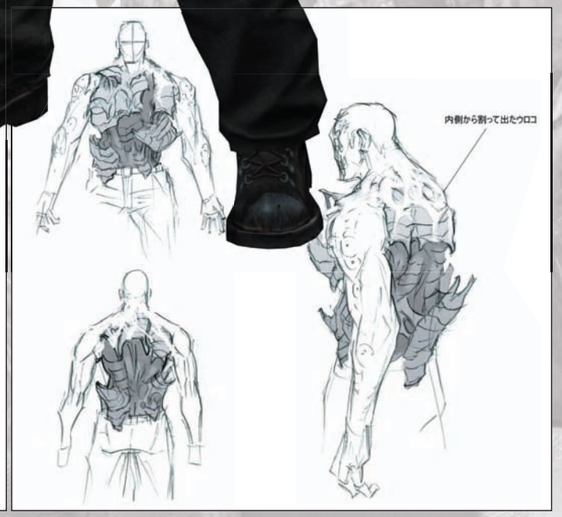
Esta criatura ha intentado restañar su cuerpo maltrecho generando “escamas” desde el interior. Estas placas son duras en extremo, capaces de rechazar tanto armas blancas como balas. Aunque carece de ataques especiales porque ninguna otra parte de su cuerpo ha mutado, su capacidad defensiva lo convierte en un rival formidable.

Comentario del creador

Durante el desarrollo los llamábamos “cuerpos invencibles”, y basamos el diseño de su mutación en el piojo de mar. Es un cambio bastante discreto, por lo que no tienen el impacto visual de otras criaturas. No obstante, los modelos son bastante detallados. Si tenéis ocasión, observadlos muy de cerca en el juego.【Takano】

>> Diseño final

>> Detalles

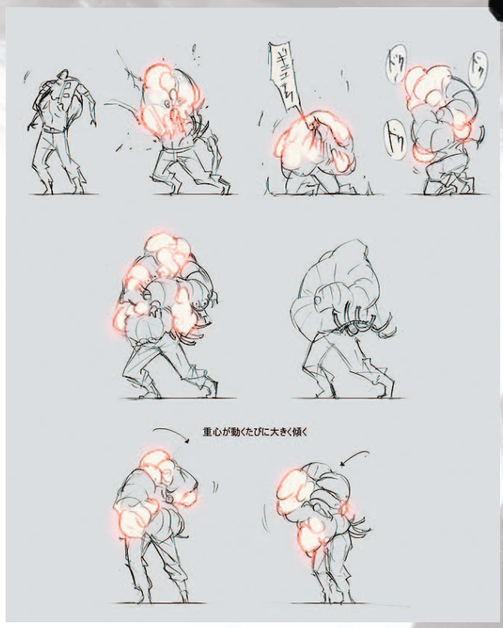


>>Diseño final

Telo-Eksplozija

El torso de esta criatura se ha convertido en lo que parece una masa de gusanos arracimados. Al sufrir daño, esta masa explota y devasta una amplia zona a su alrededor. En comparación con el torso hinchado, las piernas no cambian, por lo que el equilibrio de la criatura es pésimo. Como resultado, se bambolea con frecuencia, incluso cuando avanza sobre un rival.

>> Detalles



>> Propuesta de diseño

Comentario del creador

A estos los llamábamos “mutaciones bomba”, y basamos su diseño en la larva del escarabajo ciervo. Al principio, solo diseñamos el estómago de la larva, pero al final decidimos incorporarla desde todas direcciones, de modo que el cuerpo blando se viera desde cualquier ángulo. El diseño en sí es muy sencillo, así que prestamos especial atención a la textura y a los movimientos.【Takano】

Telo-Magla

Esta criatura ha generado unas alas de polilla en la parte frontal del torso, y al aletear extiende una bruma venenosa. Aunque este veneno no es fatal, impide la visión y dificulta mucho sobrevivir a un ataque. Al contrario que otras transformaciones, una vez liberada la bruma, la criatura revierte a su estado previo a la mutación.

Comentario del creador

Esta criatura se basa en una polilla y su objetivo es impedir la visión, igual que el Glava-Dim. En este juego se liberan gases de muchos colores, cada uno de los cuales tiene su propio razonamiento o efecto. En estos detalles nos gustaría que se fijara la gente. Como esta criatura extiende polen, hicimos que el color de su gas fuera amarillo.【Takano】

>> Diseño final

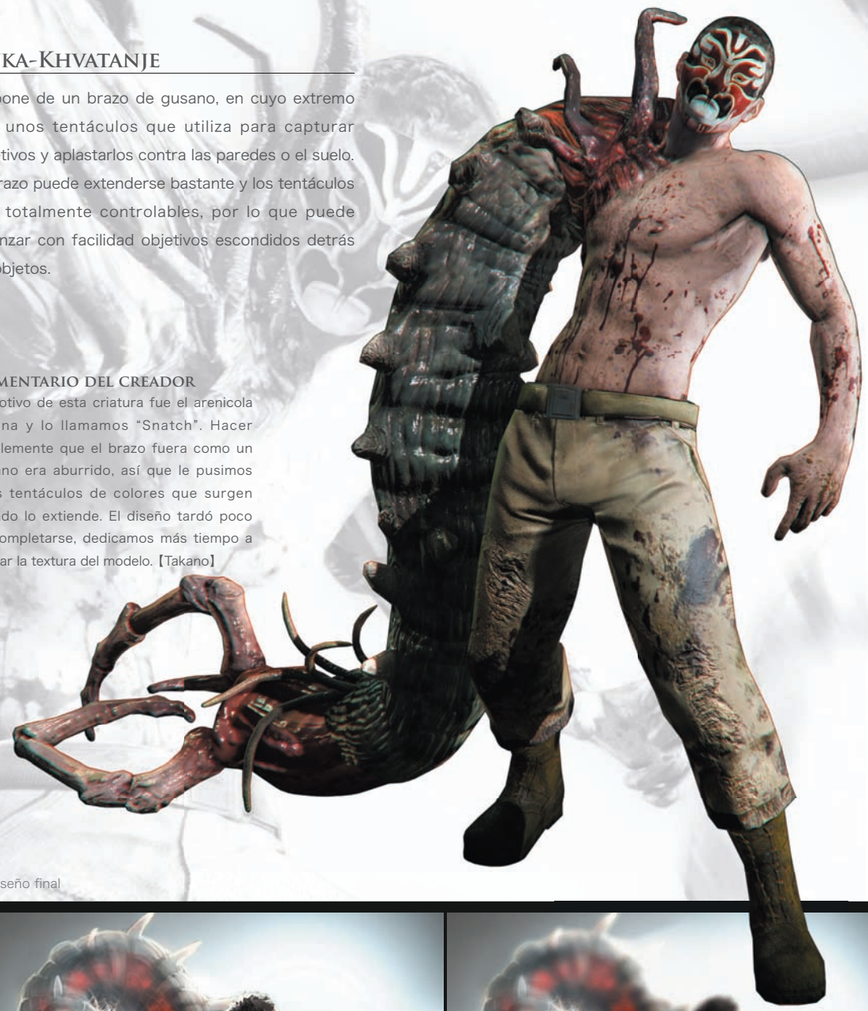
>> Boceto

Ruka-Khvatanje

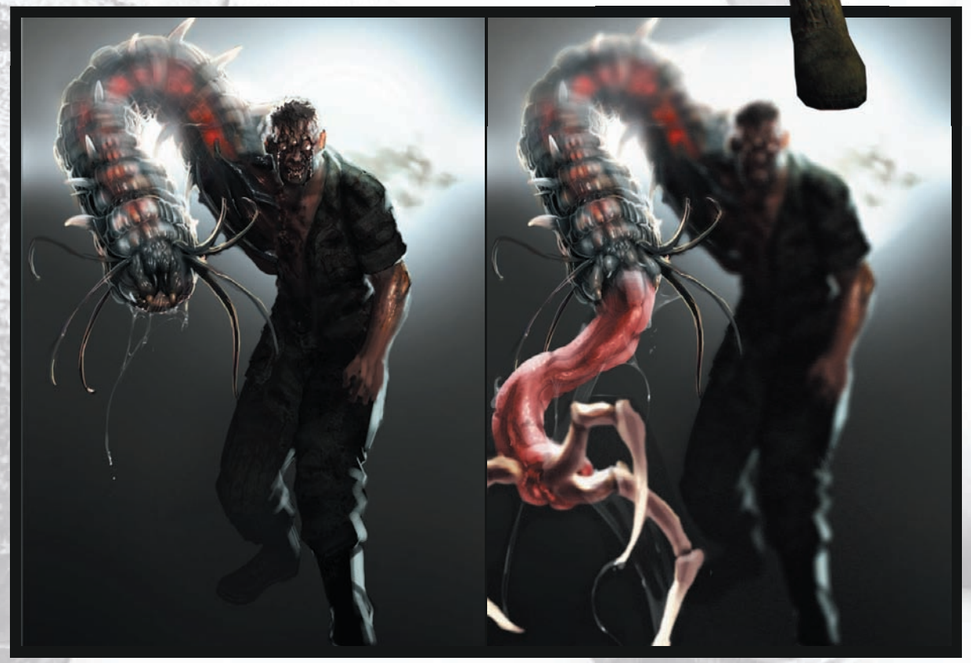
Dispone de un brazo de gusano, en cuyo extremo hay unos tentáculos que utiliza para capturar objetivos y aplastarlos contra las paredes o el suelo. El brazo puede extenderse bastante y los tentáculos son totalmente controlables, por lo que puede alcanzar con facilidad objetivos escondidos detrás de objetos.

Comentario del creador

El motivo de esta criatura fue el arenícola marina y lo llamamos "Snatch". Hacer simplemente que el brazo fuera como un gusano era aburrido, así que le pusimos unos tentáculos de colores que surgen cuando lo extiende. El diseño tardó poco en completarse, dedicamos más tiempo a ajustar la textura del modelo.【Takano】

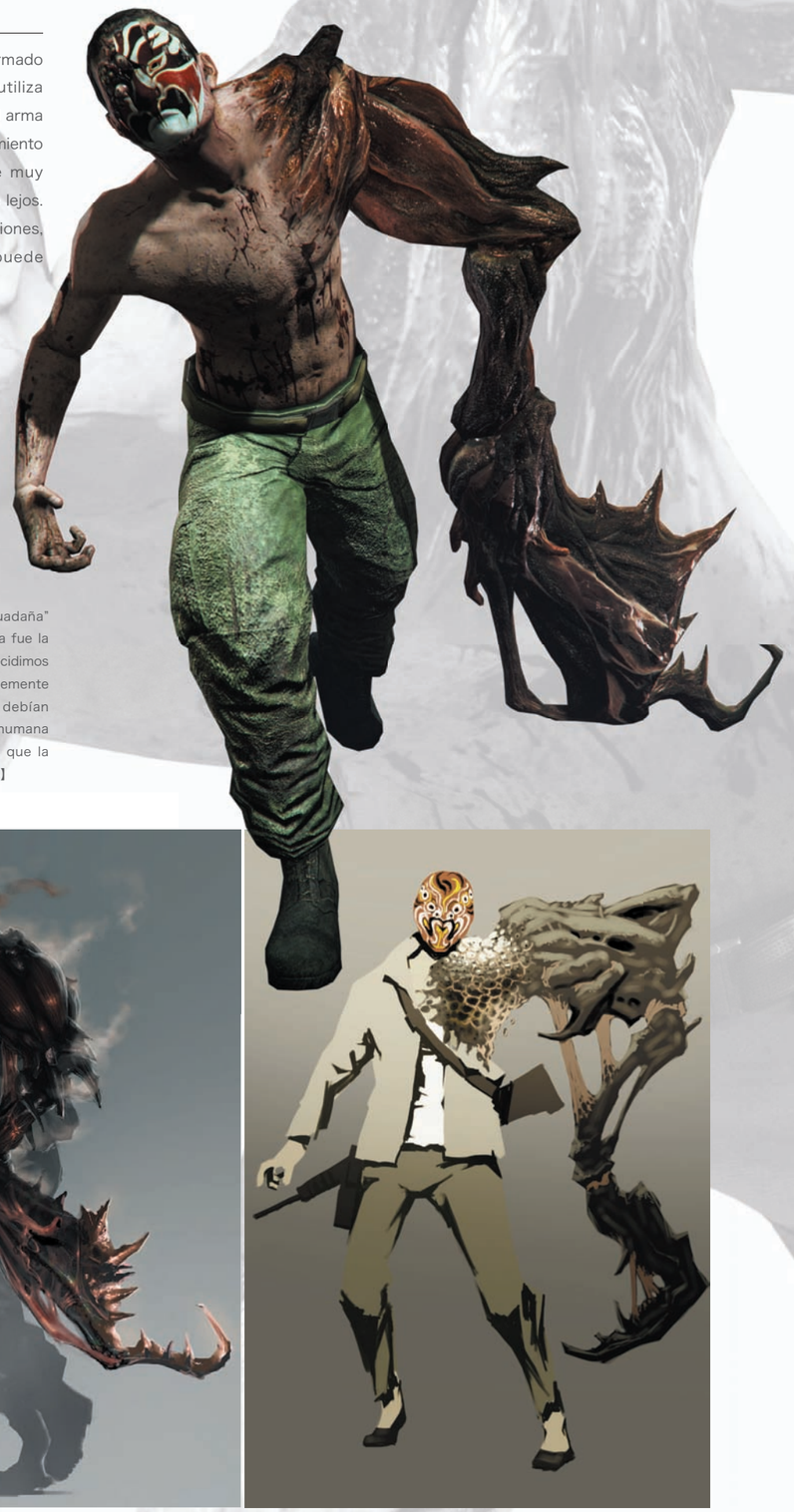


>> Diseño final



Ruka-Srp

El brazo dañado se ha transformado en una afilada guadaña que utiliza para rebanar a sus enemigos. El arma tiene un gran alcance y el movimiento exagerado de ataque lo hace muy difícil de esquivar, incluso desde lejos. Aunque tiene muchas articulaciones, la guadaña es muy dura y puede repeler casi todos los ataques.



Comentario del creador

A este lo llamábamos "mutación guadaña" y se basa en la mantis religiosa. Esta fue la primera mutación que diseñamos. Decidimos que las mutaciones no fueran simplemente exageradas y grotescas, sino que debían preservar una esencia de la parte humana sustituida. Por ejemplo, aquí se ve que la guadaña conserva los dedos. 【Takano】

>> Diseño final

>> Bocetos

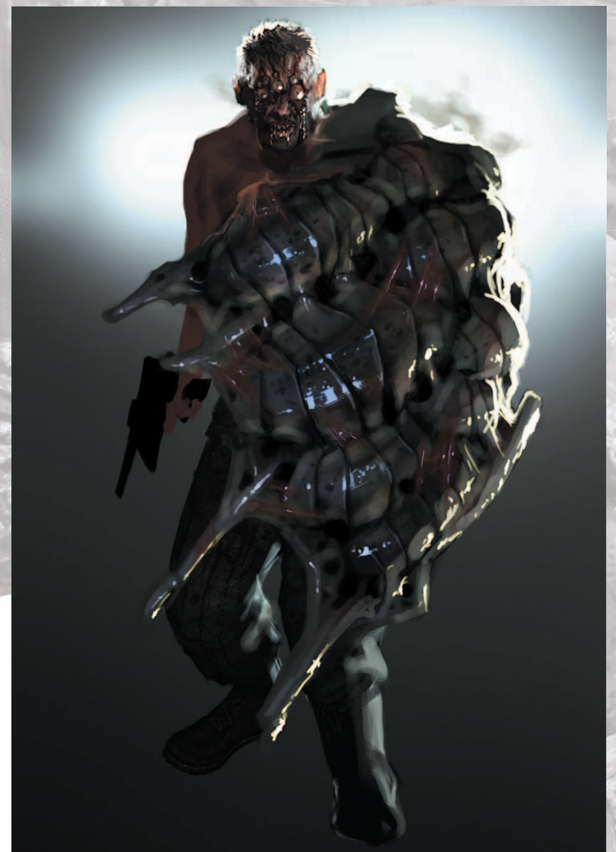
Ruka-Bedem

El brazo de esta criatura se ha transformado en un gran escudo que puede utilizar como "muro" protector contra cualquier proyectil. También puede cargar con el escudo por delante y asestar potentes golpes. No es aconsejable acercarse de frente a esta criatura.

Comentario del creador

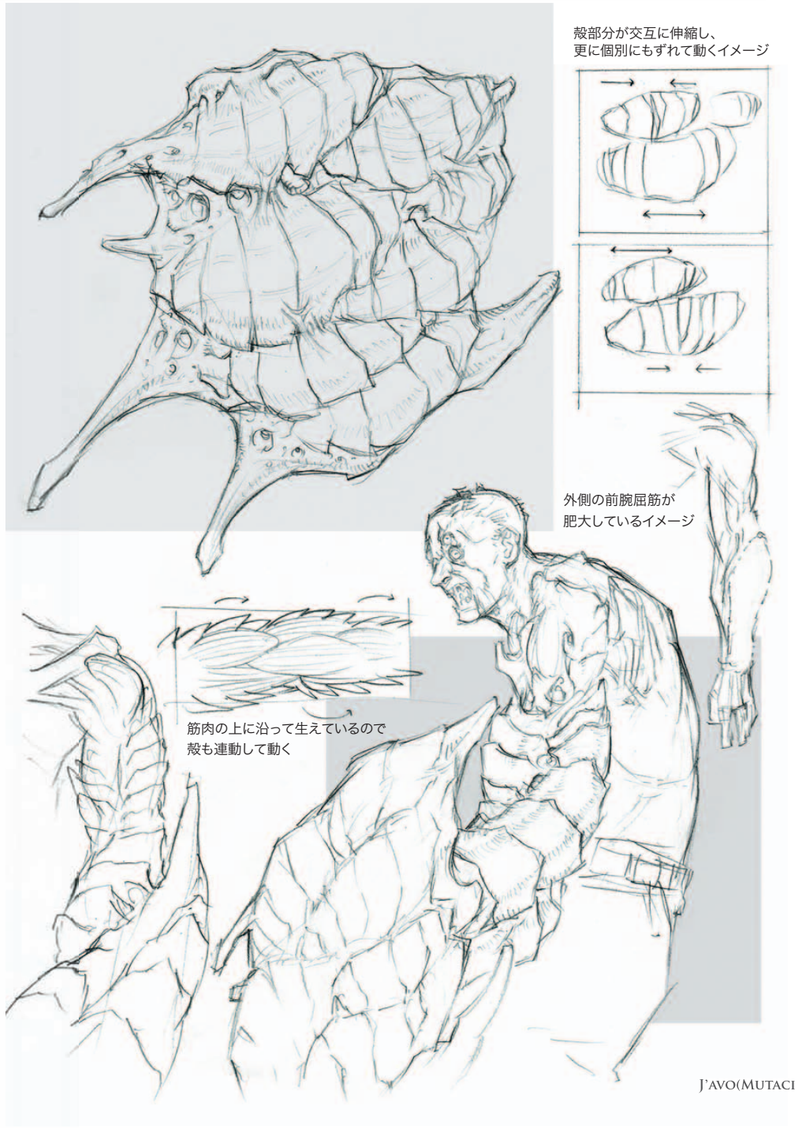
A este lo llamábamos "mutación escudo", y al final de cada parte del brazo incluimos lo que parece un dedo. Decidimos pronto utilizar el piojo como modelo, pero nos costó determinar cómo mutaría el brazo en un gran escudo, o cómo mantener su credibilidad como entidad orgánica. 【Takano】

>> Diseño final



>> Detalles 1

>> Detalles 2



Noga-Let

Las piernas de esta criatura han mutado en lo que recuerda a las alas de una polilla, de modo que puede "volar" con el cuerpo colgando boca abajo. Esta capacidad impide golpearla con armas de combate cuerpo a cuerpo y las alas son más recias de lo que parece, lo que proporciona una excelente defensa y dificulta el causarle daño. Si decides ignorarlas, acabarán descendiendo sobre ti desde un ángulo ciego y te asestarán un golpe fatal.

>> Diseño final

Comentario del creador

A esta la llamábamos "mutación de vuelo". Su motivo es similar al del Telo-Magla, que se basaba en la polilla. Al elegir un tema para los enemigos de un juego de Resident Evil, no podemos quedarnos con algo solo por ser nuevo o por que no se haya hecho antes. Tenemos que buscar un motivo que tenga su punto grotesco.【Takano】

Noga-Oklop

Las piernas de estas criaturas están recubiertas con una armadura recia como el acero, por lo que son casi imposibles de dañar físicamente. Las piernas mutadas también tienen una gran fuerza y pueden aplastar huesos con una sencilla patada. Como es imposible dañar las piernas, es aconsejable luchar desde la distancia.

>> Diseño final

>> Bocetos

Comentario del creador

Las patas blindadas de piojo de mar son asimétricas y tienen partes humanas integradas, lo que les da un estupendo y desagradable aspecto. Al principio dimos más consistencia a las piernas, pero el peso añadido las hacía menos divertidas. Fuimos aligerándolas, hasta que ahora se trata de ágiles acróbatas que atacan desde lo alto.【Takano】

Noga-Trchanje

Las patas arácnidas permiten a esta criatura trepar libremente por paredes y techos. Suele buscar un lugar seguro y ocultarse allí hasta que aparece un objetivo, al que ataca desde ángulos ciegos y mediante tácticas de guerrilla. Es más letal en edificios atestados, donde destaca su velocidad de movimiento.

>> Diseño final

Comentario del creador

El motivo empleado es, claramente, una araña. En los diseños iniciales, las patas de araña estaban unidas a la parte inferior del zombi. Sin embargo, no nos parecía que diera el miedo suficiente, así que decidimos hacer que el torso colgara boca abajo. 【Takano】

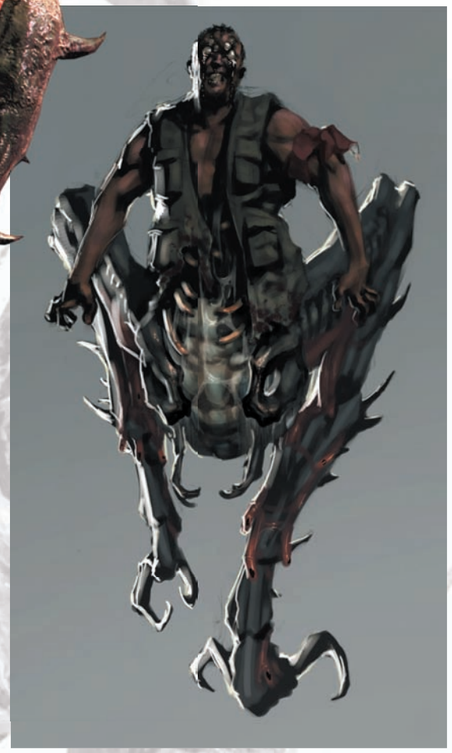
>> Propuesta de diseño

Noga-Skakanje

Las patas de esta criatura han mutado hasta parecer las de un saltamontes, lo que le concede una gran capacidad de salto. Es capaz de alcanzar un helicóptero en ascenso. Es hábil capturando objetivos en terrenos con gran diferencia de altura. Aunque no puede aprovechar sus saltos en espacios cerrados, esta criatura puede blandir armas, por lo que siempre es una amenaza.

>> Boceto

>> Diseño final



Comentario del creador

A este lo llamábamos "mutación de salto". Se basa en un saltamontes o una pulga. Al principio las patas eran más fornidas, casi como un robot. No parecía un insecto, así que refinamos el diseño para que fuera más afilado. Si os fijáis bien, aún puede apreciarse la estructura ósea humana. 【Takano】

CHRYSALID

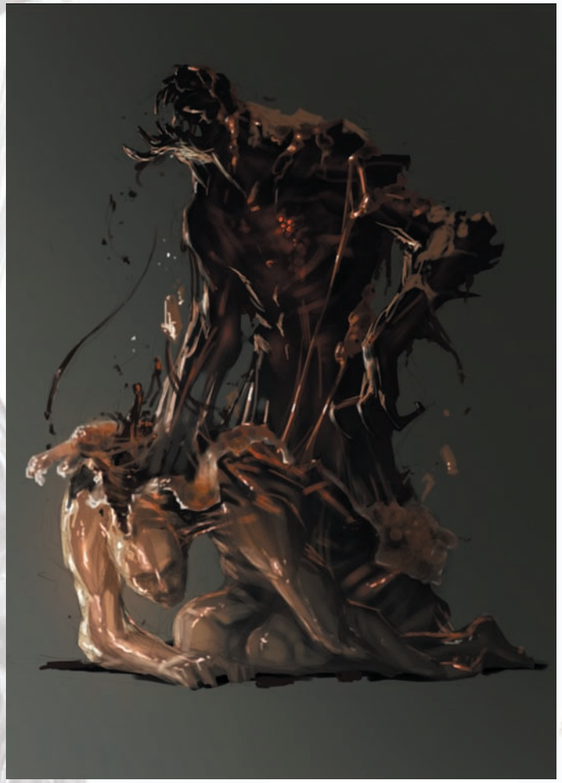
Cuando un J'avo está gravemente dañado, el virus C que contiene se vuelve muy activo y envuelve el cuerpo en un caparazón duro, lo que resulta en una crisálida. En el interior, el virus C se dedica a mutar y a reconstruir la bioestructura del organismo. Una vez completada la mutación, la criatura surge del capullo.

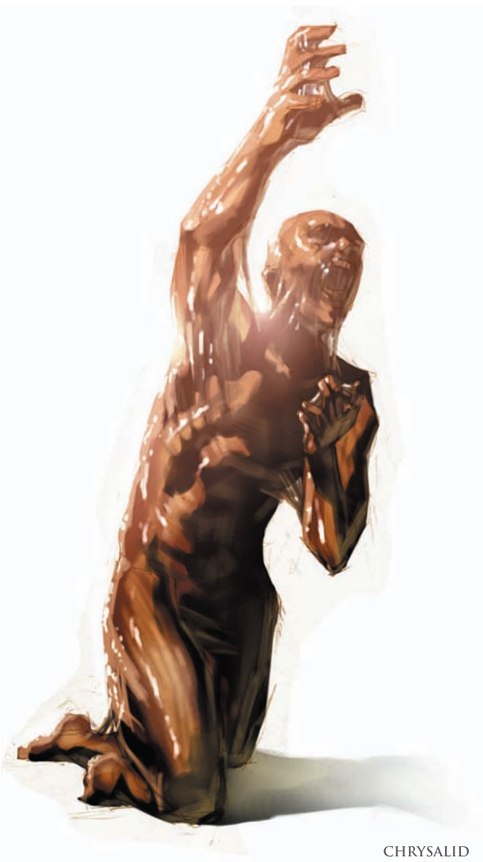
Comentario del creador

Usamos esta como imagen de pantalla, así que, en cierto modo, esta criatura representa a Resident Evil 6. Esto es lo que sucede a aquellos infectados con el virus C. Tras esta fase, la criatura se transforma en una mutación completa. Nos esforzamos por definir el proceso que llevaba hasta este estado.【Kuroyabu】

>> 決定稿

>> Propuesta de diseño

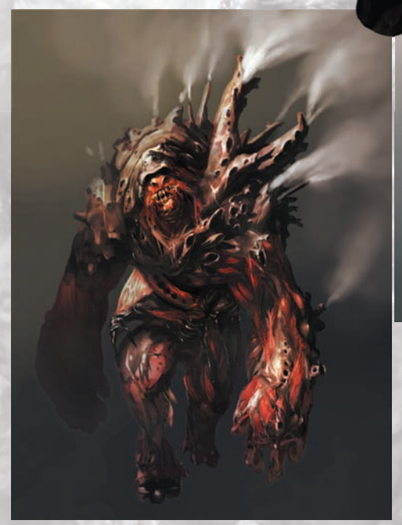


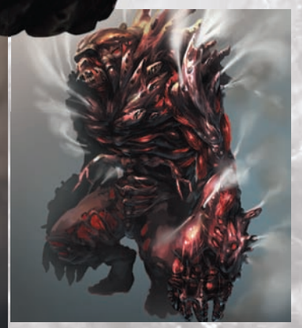


Napad

Esta criatura tiene una piel exterior dura y una gran fuerza, y es capaz de lanzarse sobre los enemigos para matarlos por aplastamiento. A menudo agita los brazos y se golpea el pecho cuando está excitado, lo que recuerda a los gorilas. También libera vapor por distintas partes de su cuerpo, como un mecanismo para evitar sobrecalentarse.

>> Diseño final





Comentario del creador

Aunque la mayoría de las mutaciones se basan en insectos, las mutaciones completas son B.O.W. basados en otros animales. El Napad fue el primero que diseñamos. Empleamos un gorila como motivo y lo especializamos en combate cuerpo a cuerpo. Por esos sus brazos son enormes y es tan violento y agresivo. Se trata de un enemigo imponente. 【Nakaoka】

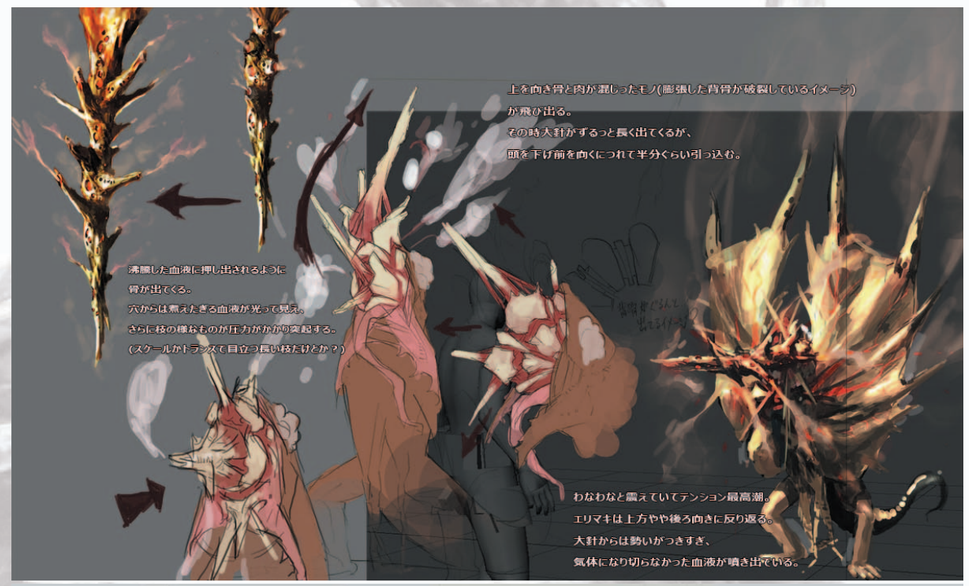
>> Detalles

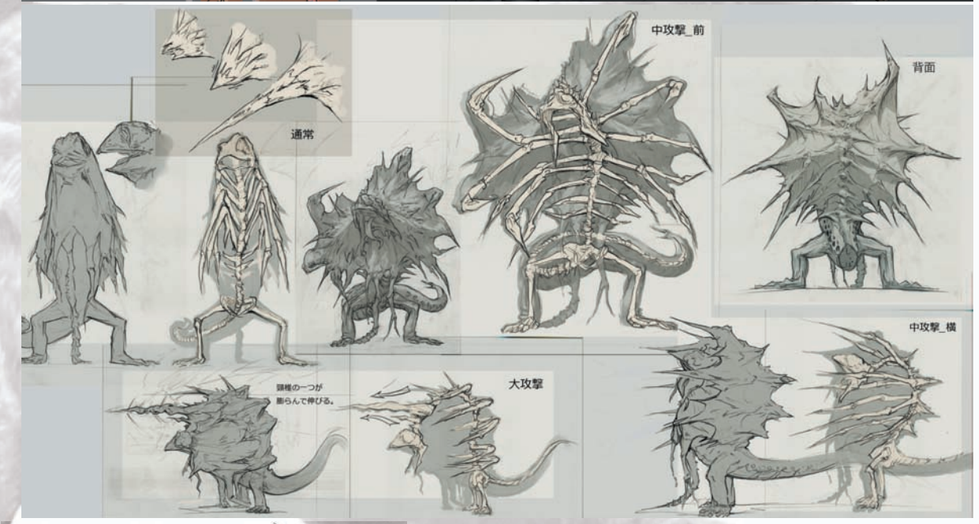
Strelats

Esta criatura libera un gas cuando alguien entra en su territorio. También transforma parte de su capuchón en agujas que puede disparar como proyectiles contra los enemigos. Sus movimientos son muy rápidos y puede trepar por paredes y techos como un lagarto, por lo que es muy difícil de acertar en combate.

>> Diseño final

>> Propuesta de diseño





Comentario del creador

El motivo es un lagarto encapuchado y el concepto básico es que guarda la distancia y ataca disparando proyectiles. Aunque sus brazos se han transformado en apéndices débiles, como los de un insecto, el capuchón es óseo y puede disparar las puntas. 【Nakaoka】

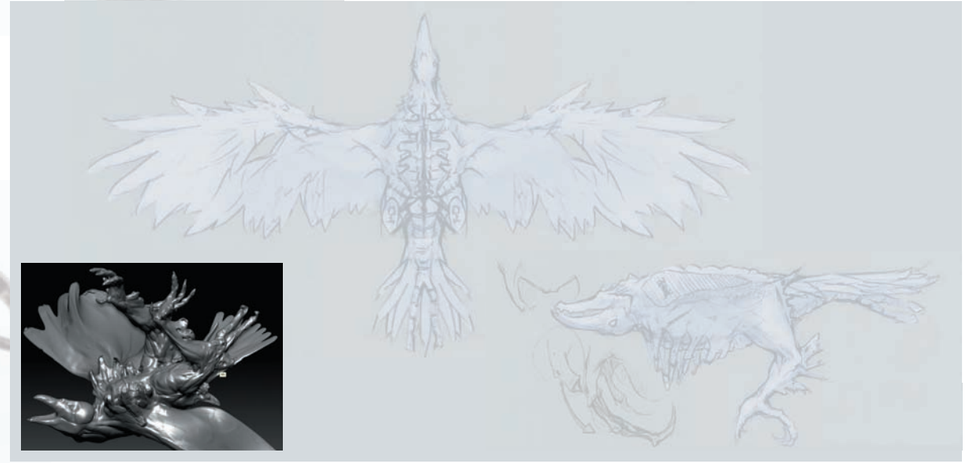
Comentario del creador

La propuesta de diseño de arriba se realizó cuando tratábamos de explicar cómo se abría y cerraba el capuchón, especialmente al atacar. Propuestas de diseño como la de la lechuza en la parte superior derecha de la página 181 nacen de la búsqueda de animales capaces de disparar cosas en la vida real. En este caso, las lechuzas pueden escupir cosas desde el estómago, así que tratamos de utilizarlo. Sin embargo, la criatura resultaba demasiado... mona y difícil de cuadrar, así que acabamos rechazándola. 【Nakaoka】

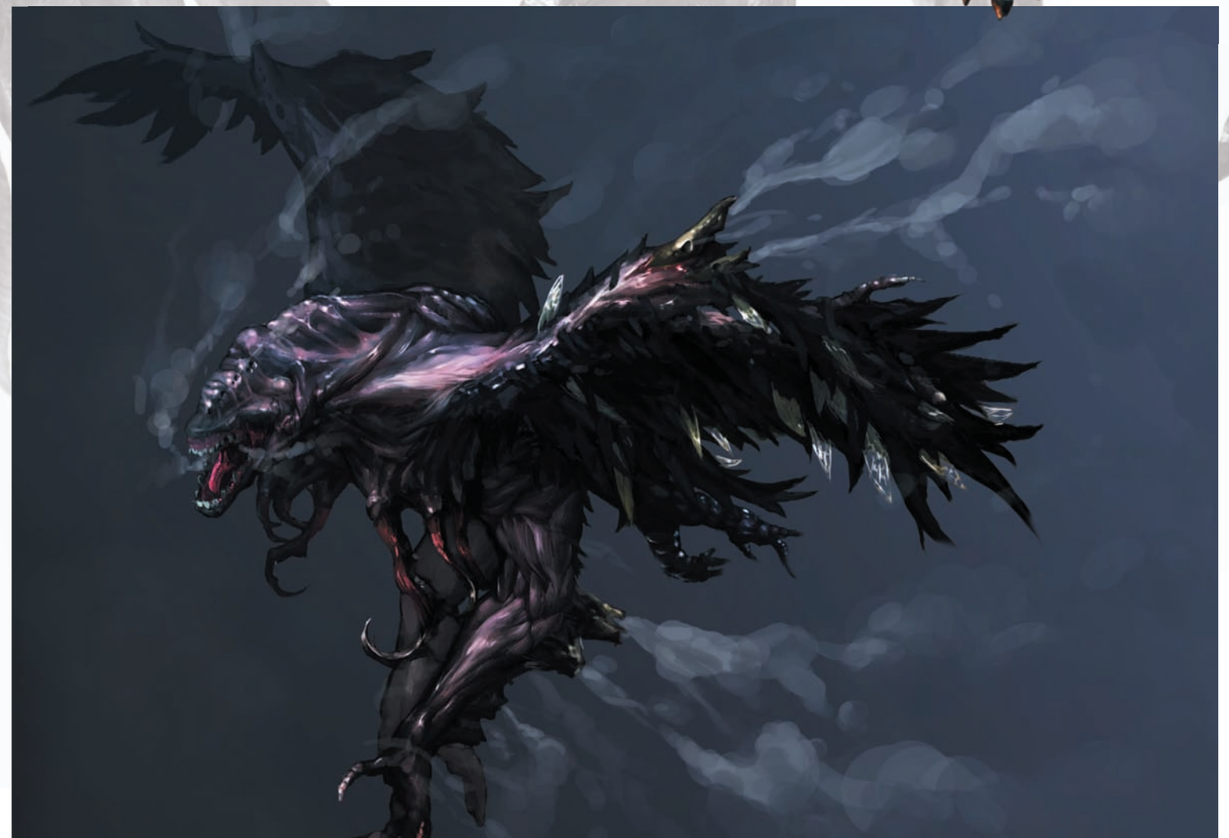
Mesets

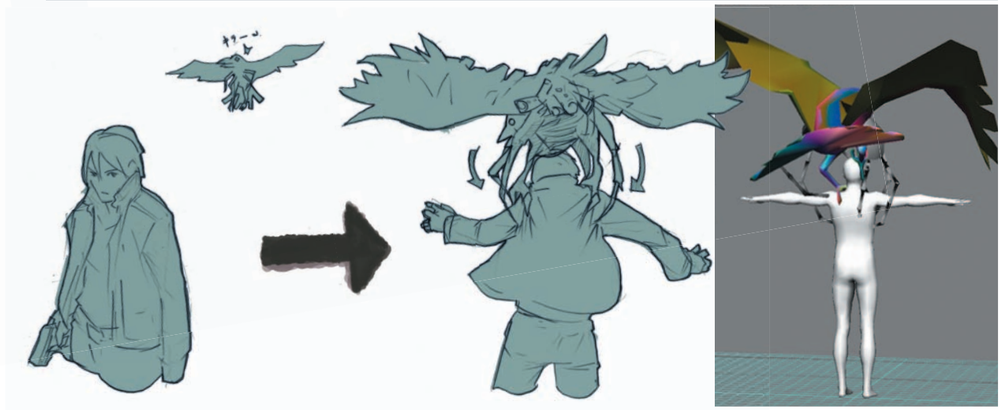
Esta criatura tiene un aspecto similar a un cuervo y puede volar libremente bajo la sombra de la luna. Al cazar, traza círculos desde lo alto antes de descender en picado hacia su presa. Una vez la atrapa, se eleva y la suelta desde una enorme altura.

>> Detalles



>> Diseño final





Comentario del creador

Como puede verse, este diseño se basa en un cuervo. Alas de insecto se entremezclan con las de ave, y también las patas parecen mutadas para parecer las de un insecto. Por los detalles, puede verse que la dirección de la cabeza y las patas está invertida, de modo que parece un humano haciendo un puente. 【Nakaoka】

>> Propuesta de diseño

>> Concepto

Comentario del creador

Enviamos los bocetos y a todo el mundo le gustó la idea, así que el diseño se acabó muy al principio. A este respecto nos preguntaron: "¿qué aspecto tiene al volar?" y "¿cuál es la silueta de las patas de insecto?". Las formas que veis son, básicamente, las que acabaron en el diseño final. 【Nakaoka】

Gnezdo

Estas son pequeñas criaturas parecidas a abejas, congregadas para crear una forma humanoide. Dentro de este "nido" hay una reina que actúa como núcleo. Ella controla los movimientos de todo el grupo, cuyos sistemas nerviosos están interconectados. Matara a la reina destruye a todas las abejas del grupo.

Comentario del creador

El concepto base era el de un grupo de insectos reunidos para crear una forma humanoide. No era tanto una cuestión de diseño, sino más bien una prueba para ver si seríamos capaces de dar vida a esta idea. No podíamos construir un modelo de esta criatura, de modo que el equipo de efectos especiales tuvo que trabajar muy duro para conseguirlo. 【Nakaoka】

>> Diseño final

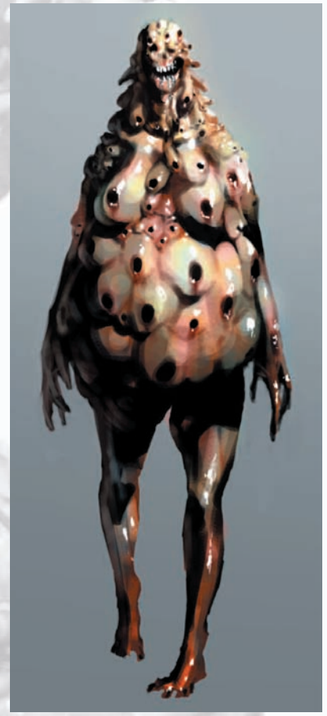
Lepotitsa

Su nombre significa "mujer bonita", pero parece cualquier otra cosa menos eso. El gas zombi que exuda por los poros convierte a otros organismos en zombis. Pueden liberar gas a una distancia de casi 5 kilómetros. Estas criaturas fueron las responsables de terrible incidente en Tall Oaks.

Comentario del creador

El concepto es que esta criatura crea otros zombis. Pasó sin mucha dificultad de la fase de diseño a la de modelado. Parece que está sonriendo, pero es por la tensión de los músculos faciales. En realidad, sufre horribles dolores. También hicimos que el ruido de su respiración pareciera una risa, de modo que resultara algo más perturbador. 【Takano】

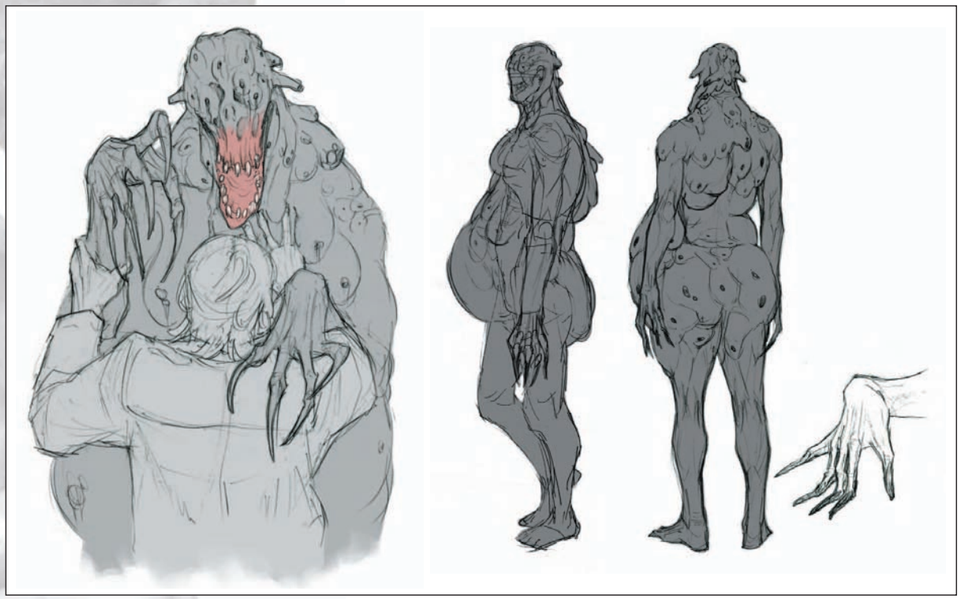
>> Diseño final



>> Propuesta de diseño

>> Detalles

>> Bocetos



Comentario del creador

Las criaturas formadas por inhalación del virus C se desarrollan menos como insectos y más como humanoides. En la Lepotitsa apenas se aprecian atributos de insecto.【Takano】

Ogroman

Esta criatura es varias veces más grande que cualquier humano y tiene una fuerza excepcional, lo que le permite destruir lo que desee. Apenas dispone de inteligencia para obedecer órdenes y se utiliza principalmente en la línea de frente. Durante la guerra civil de Edonia, los insurgentes los emplearon en combate contra la BSAA, con excelentes resultados..

Comentario del creador

Nuestro concepto era diseñar una criatura infantil, pero enorme. Mientras que la mayoría de la gente imaginaría que una criatura grandes es agresiva, decidimos hacerla indolente y apática, lo que provoca movimientos inesperados. Takano】

>> Diseño final

Comentario del creador

Esta criatura es muy joven, de modo que aún no tiene ni ojos ni dientes. La mayoría de las mutaciones son de color blanco, y muchas criaturas (como el Ustanak) parecen casi albinas. Takano】

>> Detalles 1

Rasklapanje

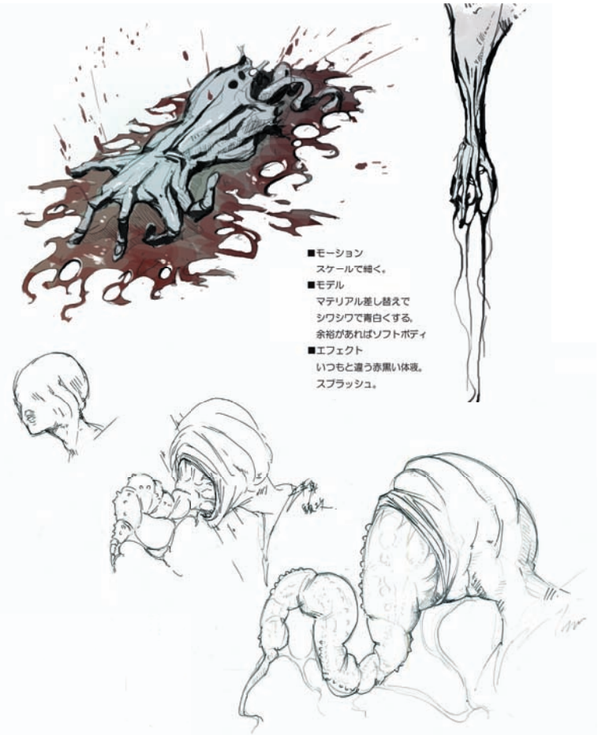
Una piel blanca-azulada protege los intestinos con forma de sanguijuela que componen el cuerpo. El ser no posee esqueleto y puede cambiar de forma a voluntad. La epidermis puede separarse libremente, de forma que la criatura es capaz de cortar trozos de su cuerpo al atacar. Siente una aversión extrema al fuego y las altas temperaturas pueden hacer que el cuerpo principal salte fuera de la piel.

Comentario del creador

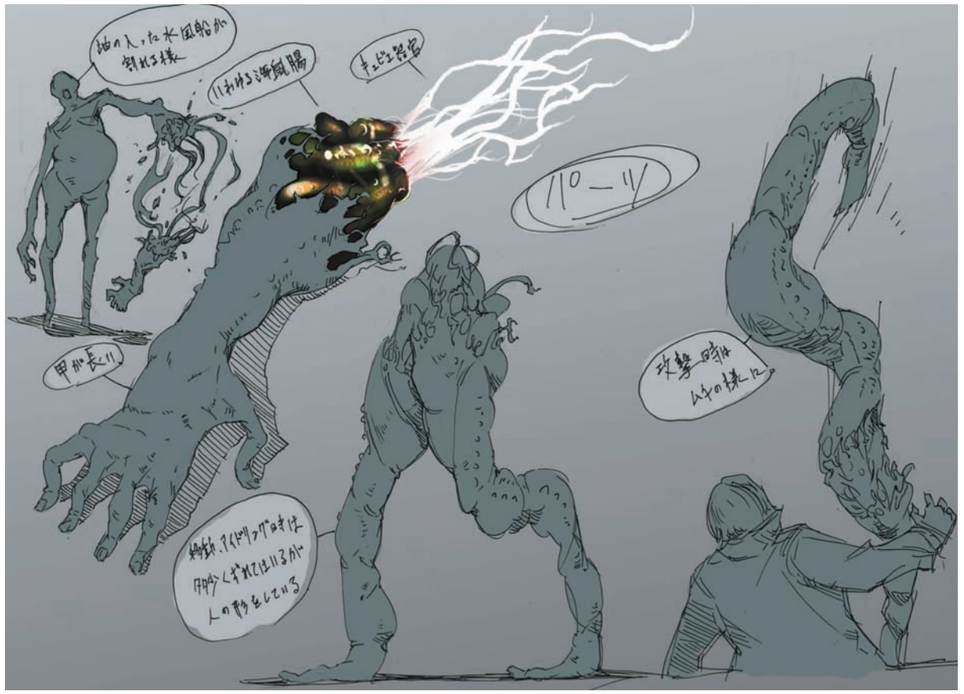
Teníamos el concepto básico de varias partes moviéndose de forma independiente, y desde aquí tratamos de llegar a un diseño aterrador. El que te ataquen trozos arrancados de cuerpos solo es eficaz si se hace de forma realista. Tratamos de que la silueta general fuera muy humana y nos aseguramos de que fuera posible saber qué parte (manos, pies, etc.) se arranca. Eso aumenta el factor miedo. El diseño de las entrañas se basa en el pepino de mar.【Nakaoka】

>> Diseño final

>> Detalles 1



>> Detalles 2



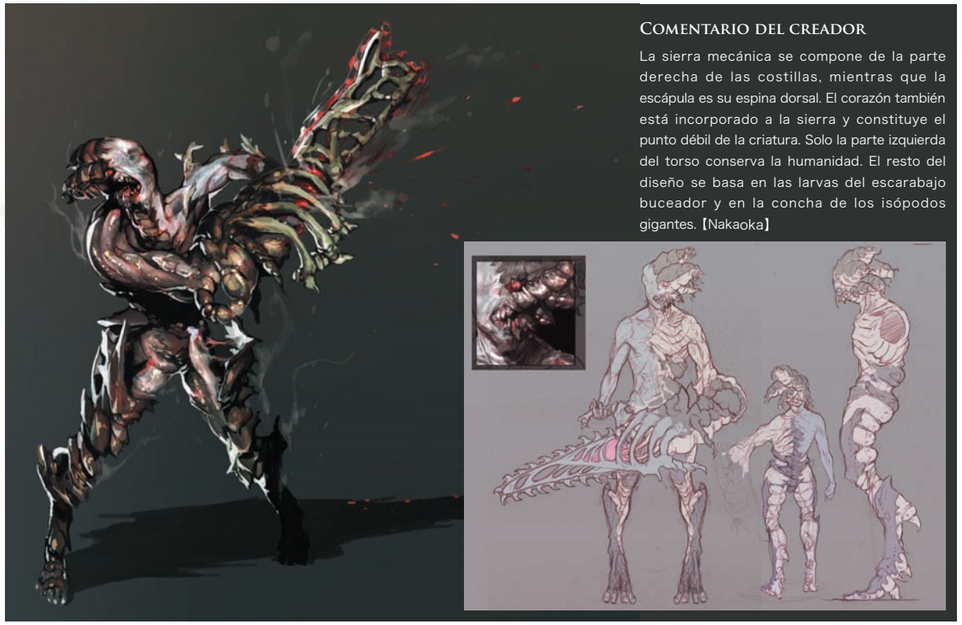
Ubistvo

La sierra mecánica en el brazo derecho de esta criatura surge de su espina dorsal y sus costillas, y también contiene el corazón. Destruir el brazo derecho acaba con la criatura. Aunque en esta forma es humanoide, tiene una salud muy elevada y caza a sus objetivos con extremo ahínco. Cuando acorrala a su objetivo, empieza a hacerlo pedazos.

Comentario del creador

El concepto de esta criatura es una sierra mecánica viviente. Al principio creamos una criatura que sostiene una sierra mecánica. Sin embargo, queríamos que la sierra estuviera realmente "viva", así que decidimos integrarla en el cuerpo del monstruo.【Nakaoka】

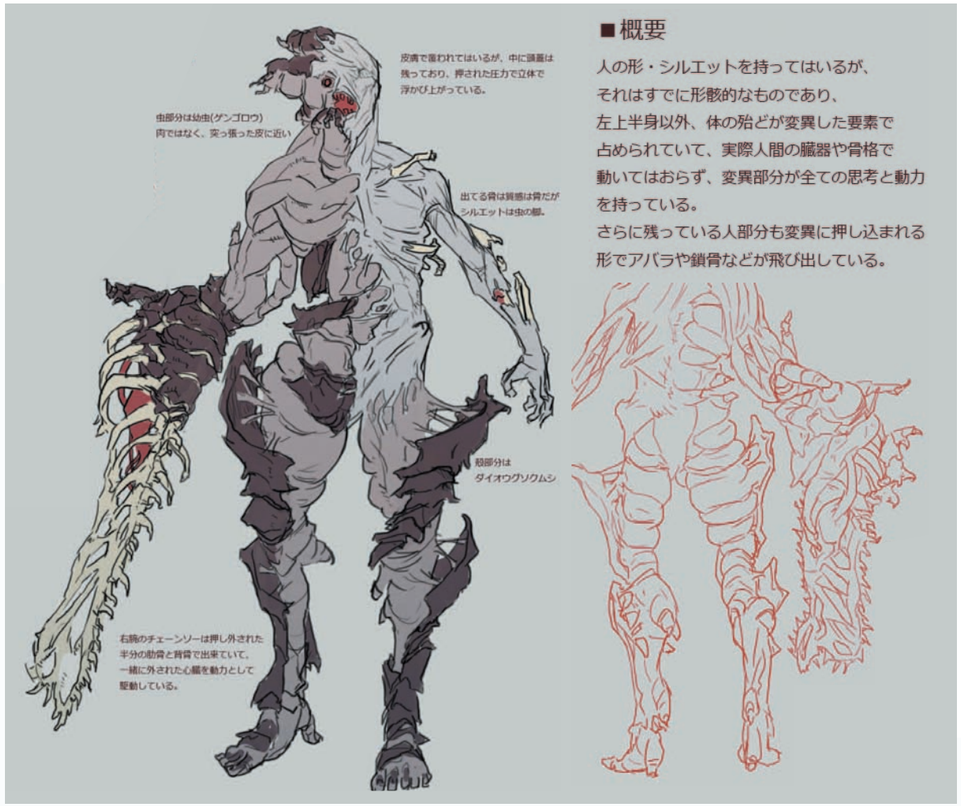
>> Diseño final



Comentario del creador

La sierra mecánica se compone de la parte derecha de las costillas, mientras que la escápula es su espina dorsal. El corazón también está incorporado a la sierra y constituye el punto débil de la criatura. Solo la parte izquierda del torso conserva la humanidad. El resto del diseño se basa en las larvas del escarabajo buceador y en la concha de los isópodos gigantes.【Nakaoka】

>> Detalles



Brzak

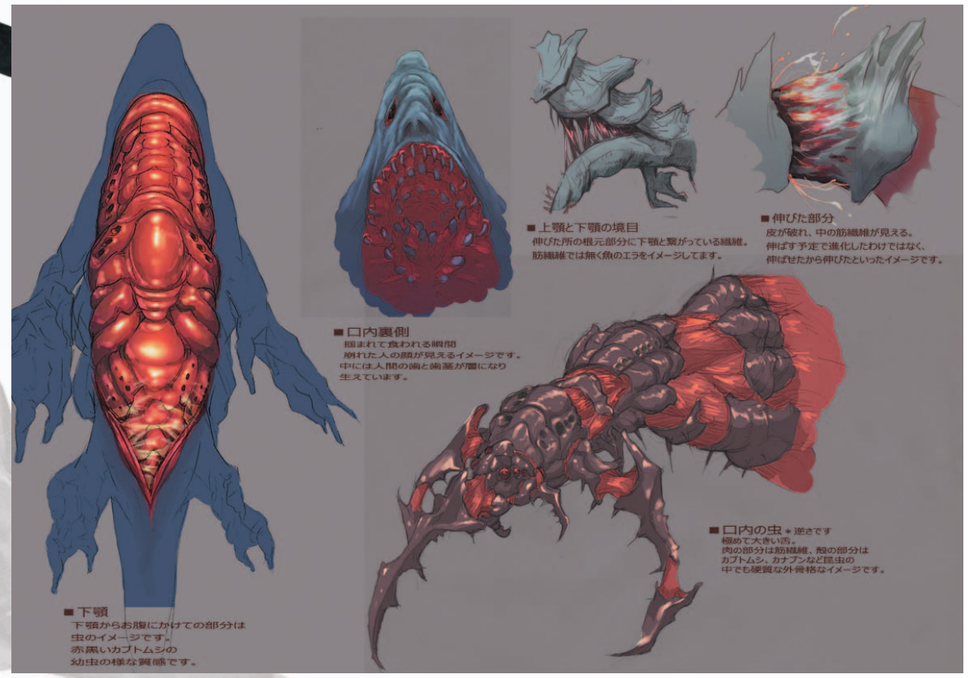
Este B.O.W. tiene forma de tiburón gigante, aunque su origen es un humano expuesto al virus C. Ha desarrollado órganos sensoriales avanzados que le permiten detectar el movimiento de las olas y el agua. Una vez detecta humanos o zombis cerca, salta de manera brutal sobre su objetivo. Sus ojos y oídos son apenas funcionales, de modo que no le interesan las cosas que no se mueven, como los cadáveres flotantes.

Comentario del creador

Esta criatura tenía un concepto muy claro: un tiburón nadando en el agua. Sin embargo, como sigue siendo un humano mutado por exposición al virus C, mantuvimos algunas partes humanas. En los detalles de las página 57 puede verse que las aletas delanteras se parecen a brazos humanos, mientras que en la punta se aprecian lo que serían los dedos. Hicimos un esfuerzo por mantener estas características humanas. 【Nakaoka】

>> Diseño final y Detalles 1

>> Detalles 2

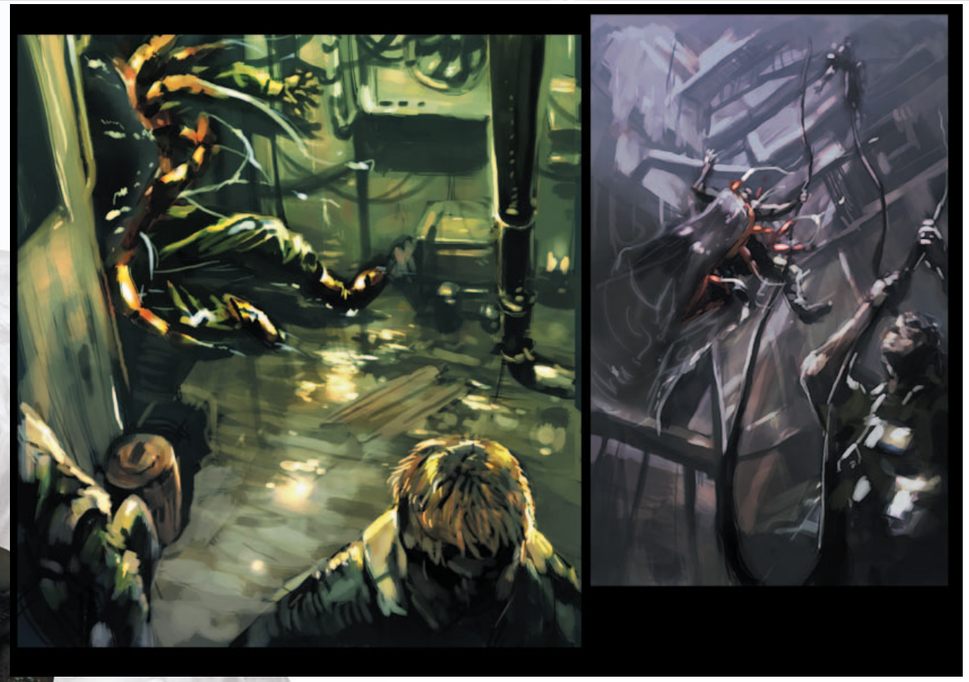


Iluzija

Esta criatura tiene la forma de una serpiente gigante y es capaz de moverse libremente por los edificios destruyendo cuanto muro se interponga en su camino. Se excita al detectar un objetivo y segrega un líquido que pliega la luz desde el exterior, lo que le permite confundirse con su entorno. De este modo puede acosar a su presa sin ser vista y provocar terror a las "sombras".

Comentario del creador

La idea con esta criatura era crear una gran serpiente capaz de hacerse invisible. Aunque parece un ofidio, su origen es humano, como en el caso del Brzak, de modo que los ojos y la espina dorsal conservan su naturaleza original.【Nakaoka】



>> Concepto

Comentario del creador

El dibujo de arriba se realizó para determinar qué tamaño tendría la serpiente, antes de entregar un diseño acabado. Las dos imágenes de abajo se emplearon en la propuesta de una escena en la que los agentes de la BSAA eran capturados y llevados a rastras.【Nakaoka】

USTANAK

El nombre de esta criatura enviada por Neo-Umbrella para capturar a Jake significa "levantarse" en serbio. Su cuerpo es casi impenetrable y posee una enorme fuerza. También utiliza el brazo derecho que lleva equipado de un modo apropiado a cada situación. Para mejorar su visión, puede generar Okos en su espalda. Estas criaturas comparten nervios sensoriales con el Ustanak y actúan como un par de ojos extra.

>> Brazo taladro

Comentario del creador

El mayor y más temible adversario de Jake es el Ustanak, similar al "Nemesis" que aparecía en entregas anteriores de la serie. Su único objetivo en la vida es acabar con Jake. Como este es bastante salvaje, hubo que diseñar una criatura bastante potente.【Kuroyabu】

>>Brazo multiuso

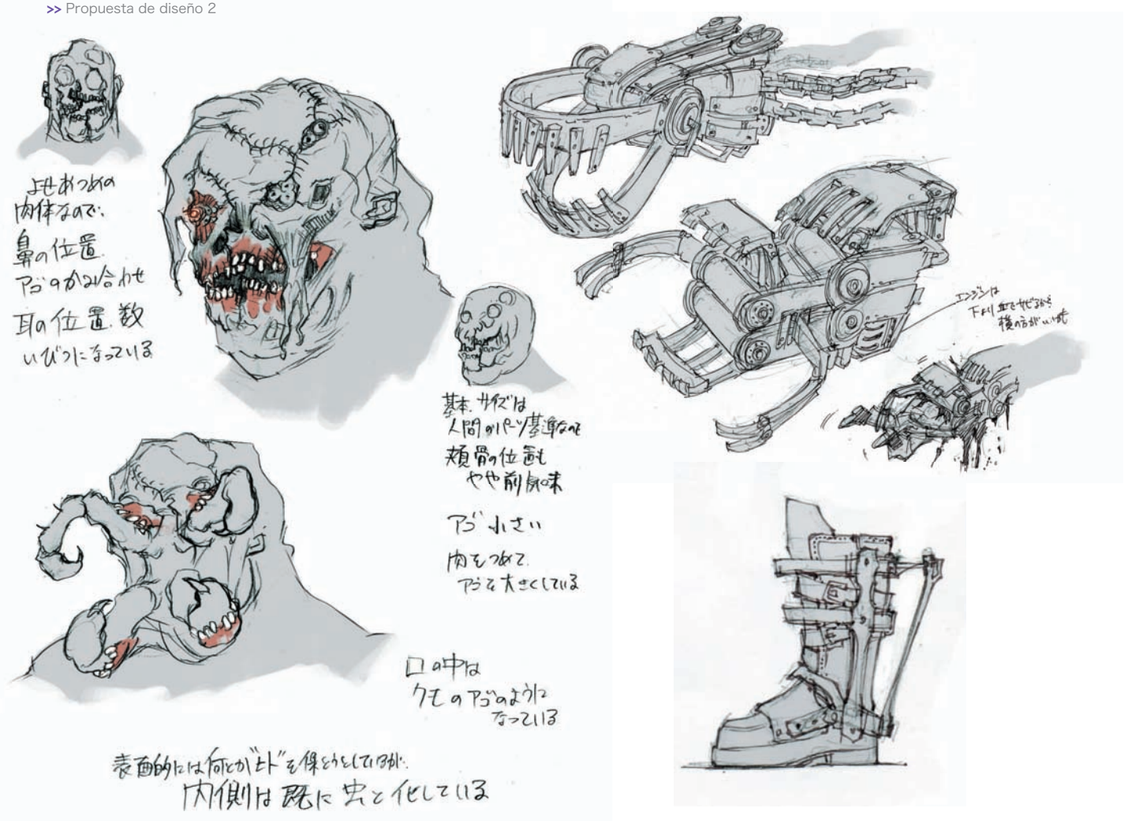
>> Gatling

>> Oko

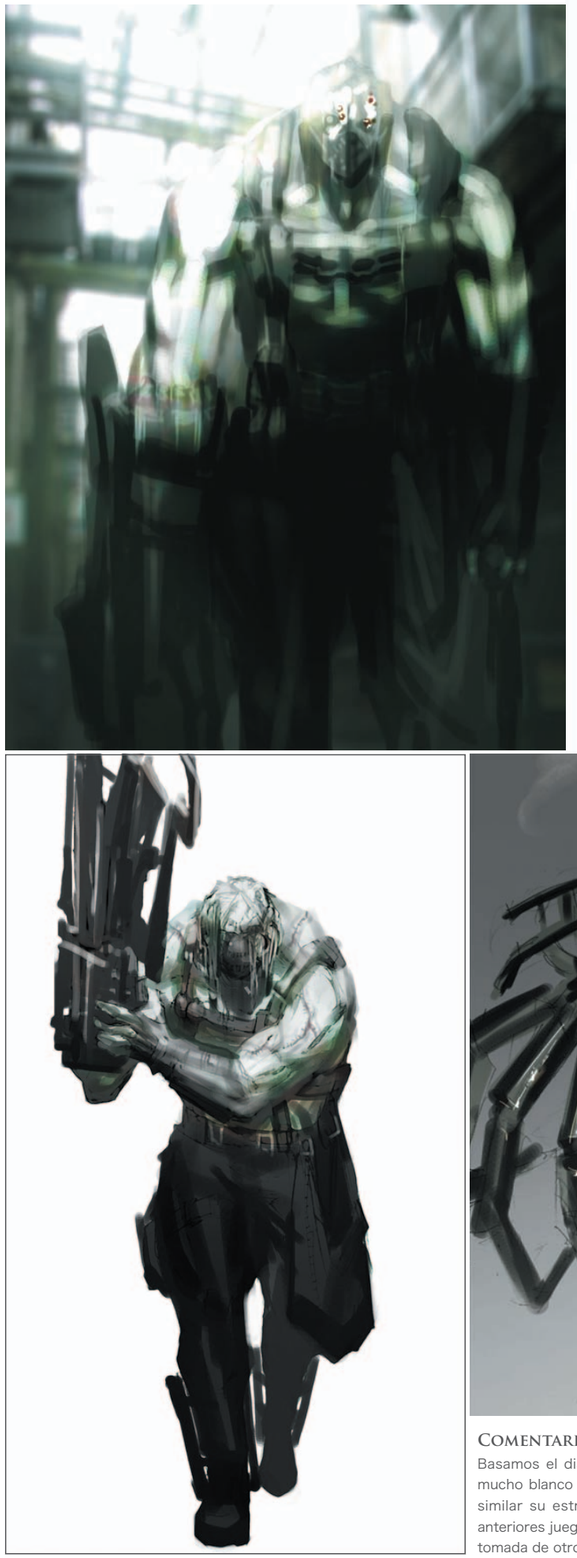
>> Diseño final

>> Propuesta de diseño 1

>> Propuesta de diseño 2



>> Propuesta de diseño 3



Comentario del creador

Basamos el diseño en el término "Demonio blanco", de modo que pusimos mucho blanco en su diseño exterior. Aunque es distinto de Nemesis, hicimos similar su estructura facial a modo de guiño hacia los aficionados de los anteriores juegos de la serie. La piel de la cara no es suya, sino un retal de piel tomada de otros humanos. 【Kuroyabu】